本期焦点：战锤40000——战争黎明之灵魂风暴

售价6元



2008年 半月刊 总第267期

www.popsoft.com.cn

10

5月 纯正仙侠网游 御剑内测！

蜀山 ONLINE



P27、P34

高清网络视频播放完全攻略



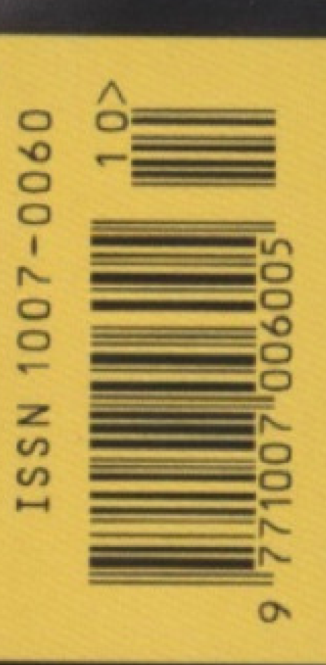
P106

Nihilum退出魔兽：玩笑或抗争



P112

《无双大蛇》进阶技巧攻略


ISSN 1007-0060
10>
9 771007 006005



http://ss.mop.com



5月13日
开放性测试

安全吗？

NE》 体验环球 浪漫探险 !!!

www.tansuo8.com

博客文集精华纪念册



大众软件 2007年 第三季度 13—18期 合订本



人民币38元
统一零售价

双册精华组合
1DVD9+1CD
全国限量发行

1. 本卡用于网络游戏《魔兽世界》新用户免费试玩专用
2. 本卡密码只能用于激活《魔兽世界》中一个游戏大区
3. 凭本卡可在《魔兽世界》中选择任意一个游戏大区进行15级以下，7天30小时内免费畅玩

随刊赠送
最新版燃烧的远征
官方客户端DVD9
限量版燃烧的远征
新手卡（2张/套）

BLIZZARD ENTERTAINMENT　the9第九城市　大众软件 WWW.POPSOFT.COM.CN　sina新浪游戏

第四季度 19—24期 大众软件 合订本



双册精华组合
人民币29.8元
统一零售价
全国热卖中

《大众软件2007年第四季度合订本》，整合了《大众软件》2007年第四季度19期到24期的所有文章内容，便于收藏与查询，正册184页加副册160页，16开全彩印刷，超值定价29.8元。

内容包含：

本书作为全面讲述《魔兽世界——燃烧的远征》中PVP竞技场部分的专门教程，全面描述了游戏中“竞技场”部分的基础知识和概念，能够很好的帮助玩家参与竞技场的战斗。通过阅读本书，玩家将系统地了解竞技场的基础知识并获得一次在竞技场中进阶的机会。通过学习和研究本书的内容，使初入竞技场的玩家在团队配合及实战成绩上都将会有一个飞跃性的提高，是一本易于理解、便于学习的“竞技场”攻略指导全书。同时本书还收录了《大众软件增刊 魔兽世界——燃烧的远征》部分攻略精华。

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164　联系人：黄小姐 郭小姐
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026













2007年11月，完全由维塔士开发的Beowulf与同名电影同期推出

……部队，其中……负责QA的法国人，还有负责美术把关的俄罗斯人等等，大家来这里都是为了一个共同的目标，就是让维塔士的制作水平达到国际化客户的需求标准，开发出最具品质、振奋人心的世界级一流作品出来。

也正因为这种国际化的氛围，让维塔士在内容制作上更符合国际化大公司的制作需求。2005年，维塔士与SONY公司第一次面谈，并最终成为……

……不同，维塔士对其引擎做了些许修改，使其能够在《贝奥武夫》中表现的更好。

据悉，2008年5月，维塔士将同期推出以Hollywood同名电影为基础，由Wanner Brother制作发行、Matrix原班人马制作的Speed Racer DS游戏。这款全新竞速游将完美还原电影中赛车比赛的激烈场面，各游戏用户可以在游戏中使用电影中登场的全部角色以及他们的爱车。

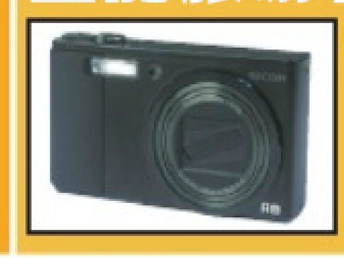
CONTENTS 目录

2008年第10期 总第267期

10 2008 本期推荐

新品初评

全能旅游机

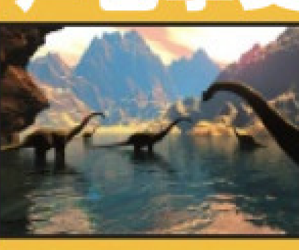


——理光R8数码相机

R8将会是理光R系列产品的新起点……

实用软件

声色享受



——视频播放完全解决方案

视频，早已成了电脑生活中不可缺少的一部分。随着视频技术的发展……

评游析道

再谈《轩辕剑外传——汉之云》



"评游析道栏目在今年第6期刊登了北四环寻事员撰写的《汉之云的"反战思维"之我见》一文，来信探讨的读者相当多……

在线争锋

"跑"向职业化



《跑跑卡丁车》这款看起来不太起眼的网络游戏，正在循着电竞前辈的足迹，探索自己的职业化道路。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 刘姗姗
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年05月16日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元



www.duba.net



争做世界级杀毒软件
金山毒霸第2次斩获VB100

不断挑战更高安全标准，我们一直在进步……

1997年，金山软件成立反病毒研发小组。作为信息安全市场的先行者之一，金山毒霸立志为用户提供互联网安全保障。

2007年8月，金山毒霸2007国内率先通过国际权威认证VB100。该认证是由英国“Virus Bulletin”病毒技术研究所提出和执行的反病毒产品的性能标准，是全球性反病毒产品颇具公信力的权威认证。该认证机构成立19年来，每年都有国际知名杀毒软件厂商被斩落马下。

从率先获得反间谍、查杀病毒和防火墙三项认证，到通过世界CMM2级认证；到金山毒霸2007通过世界权威的英国西海岸实验室权威认证；从申请多项专利，到通过颇具公信力的VB100权威认证……不断挑战更高安全标准，我们一直在进步！

2005年9月，金山毒霸进军日本；2007年5月，金山毒霸进军越南；2007年6月，金山毒霸进军中国香港……我们着眼于世界，更关注您！金山毒霸，将为您的网络铸造起坚实的防护盾牌！

北京金山软件有限公司　地址:北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编:100083　总机：010-82334488　传真:010-82325655　客户服务热线:010-82331816
400-610-7777　经销商及团体订货专线:010-82325757　增值合作业务专线:分机5117　技术支持网址:http://support.kingsoft.com



编辑部报告

再谈“暴民”

今年02期杂志专题企划栏目的《谁是暴民？——互联网大帽子背后的身份追问》引起了读者的强烈反响。最近一段时间网络“暴民”的称谓又再度响起。起因是这样的：因驾车致一名小学生死亡，湖北省宜昌市下辖的当阳市市长范晓岚12日起离岗接受组织调查。据了解，范晓岚当时是违规自驾公车。事后她和丈夫驱车来到死者家，登门向孩子的父母下跪表示歉意。这个事件本身确实只是一个常见的交通事故，且肇事司机有合格的驾驶执照，事发后及时报警，第二天还主动拿出22万元登门道歉。死者家属也接受了赔偿。如果事件的主角不是女市长，而又没有“好事”的网友将此事贴到网上，确实不会引起如此的轩然大波。于是有人（主要是专家）指出，这是当前民众中的“仇官”心理在作祟，而网络暴民更起到了推波助澜的作用。

网民们提出的诸多问题，如：“为什么赔偿道歉后女市长要求不予追究，到底怕追究什么？”“孩子家长选择沉默，到底是因为满意赔偿还是惧怕女市长的权威？”“上级机关到底知道不知道，还是故做不知？”“女市长的汽车是从哪里来的，是否超标？”……尽管理由并不一定充分，但是人民的市长作为人民关注的对象本身，就要求具有更多的透明度。如果事件发生后能按照法规正常处理，上级机关能及时重视，当事人能主动承担责任甚至主动表态，当地媒体能及时公正地报道事件，网民们还会如此“暴力”，如此“仇官”么？网民没有“暴力”的原罪属性，民众中也没有与生俱来的“仇官”情结。在信息高度发达的今天，希望能“压下去”“封住口”是根本无法做到的。这个事件再次证明，“网络暴民”往往是在压下去和封住口的思路下被激化出来的。和谐社会也包括虚拟的网络社会的和谐，要达成这种和谐，我们有些机构和人士就不要再让网络舆论逼迫后才行动，否则网络舆论只能会越来越“暴力”。

King@popsoft.com.cn
完成于网络

下期预告

攻城略地： 命令与征服3——凯恩之怒
网络时代： 中国3G——TD-SCDMA试商用体验
评游析道： 歪批无双
在线争锋： 日系网游的中国困境

★读者回函卡幸运读者获奖名单★




TOP TEN投票幸运读者

奖品为《游龙在线》拼图一套

上 海 余 敏	北 京 叶冬青
四 川 孙 淼	辽 宁 胡浩然
湖 北 郑 健	辽 宁 汪广滨
甘 肃 赵鹏展	天 津 刘 钧
安 徽 主 宏	福 建 周 全

评刊幸运读者

奖品为漫步者耳机一副

江 苏 尤君杰	内蒙古 康玉鑫
湛 江 杜爱凤	新 疆 杨小龙
湖 北 王锦文	河 北 魏亚帅
辽 宁 张宇翔	贵 州 周 怡
黑龙江 刘天阳	天 津 姚红俊

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



闺中良伴
——明基La Vie彩绘春天台式机



■晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
售价：6699元 咨询电话：400-888-0333
附件：彩绘贴纸、驱动光盘、电源线、说明书等
推荐：追求时尚外观和使用感受的用户



花朵状的挂钩

明基的台式机产品可能不是业内最追求性能的，但在产品设计和对外观潮流的把握方面却有其独到之处。继迎合冬季特点的La Vie“Bling”系列产品之后，明基再次推出了因应春季氛围的“彩绘春天”系列。彩绘春天系列产品将“美丽居家”定义为产品设计主轴，力求通过美学设计让PC更契合家居环境，展现主人品味和个性。因此它吸取时下流行的剪纸图案，撷取花鸟、绿叶、彩蝶、蜗牛等春季元素，定制一系列生动美丽的装饰图案，用于点缀主机和显示器的外观。



彩绘装饰前后产品的视觉感受截然不同

从产品的整体造型上，与之前的La Vie“Bling”系列区别不大，配色改为受女孩子喜爱的白色和粉红色搭配，在明基的产品中并不是第一次出现，很明显继承了过去明基的“Q Desk”套装（包括机箱、显示器在内的DIY配件组合）的色彩风格。机箱和显示器的外表以白色为主，大面积的留白设计为用户粘贴彩绘贴纸留下了充裕的空间。为了便于用户贴出较好的效果，随机还附带了整机彩绘贴纸示范图片和特别定制的转贴纸。转贴纸可避免彩绘图案粘贴过程中出现互相粘连或扭曲的情况。

为了体验彩绘贴纸的实际效果和操作过程，笔者亲自动手为整套机器贴上了贴纸。由于有示范图例的帮助，整个过程并无太大困难，大约10分钟即可完成。在经过贴纸的装饰之后，立刻“判若两机”，前来参观的几位女同事均表达了喜爱之情。在粘贴过程中发现，明基定制的彩绘贴纸采用质量极好的塑料薄膜制作，拥有良好的韧性和色彩表现力。即使粘贴位置不当需要揭下时，也不会造成变形或者破损，而且贴纸的粘合强度适中，既不易脱落，也易于揭下重贴。



粘贴完成后的主机



彩绘贴纸局部细节

这款产品使用迷你型机箱，造型紧凑精美，即使放在桌面上也不会占据太大空间。电源开关和光驱退盘键位于机箱顶部，各种前置接口则隐藏在精巧的舱门之下，保证了箱体正面的整洁美观。在开关后面还设计了一个凹陷的矩形区域，用于放置用户的移动硬盘、MP3播放器或者手机等设备。机箱正面的粉色装饰条下隐藏有LED照明装置，开机

后会透射出柔和的粉色光芒，非常漂亮。与之对应的，显示器底部也安装有粉红色的LED灯，当显示器处于休眠状态时会自动开启。机箱顶部两侧设计了挂钩安装孔，用户可根据自己的习惯安装漂亮的花朵形挂钩，便于收纳耳机和鼠标，使桌面空间更加整洁。机箱底部垫脚采用可拆卸设计，用户可根据需要自行装卸。

受限于迷你型机箱的体积，这款产品的光驱和硬盘都采用竖置安装，并在光驱舱门内贴有提示条，提醒用户使用8cm小尺寸光盘时先将机箱平卧，以免光盘错位。光驱支持20×DVD刻录，可高速备份用户的数据，不过全速运转时噪声较明显。机箱背部提供了充足的接口，与众不同的是电源被安放在机箱底部。

产品机箱内部线缆扎束整齐，并未因空间狭小而显得过于凌乱，能够减少对风道的影响，有利于散热。受体积限制，只能采用半高设计的板卡，用户在自行升级显卡或其他设备时需注意尺寸。机箱的结构设计也与La Vie E252相同，没有额外的边角加固和支撑横梁，因此横卧摆放时不宜将显示器放在机箱上。

彩绘春天依旧采用明基海贝键盘，输入手感不错，键程适中，回弹力柔和，输入时噪声也较小，适合喜欢网络聊天和文字输入工作较多的用户。鼠标为明基台式机中常见的S200光电鼠标，800dpi分辨率，左右对称设计，体积略大，重量较轻，背部弧度与手掌贴合紧密，长时间使用也不易疲劳。纯白色的键盘鼠标与主机和显示器搭配略嫌朴素，建议用户用剩余的贴纸稍加点缀，整体视觉效果会更好。

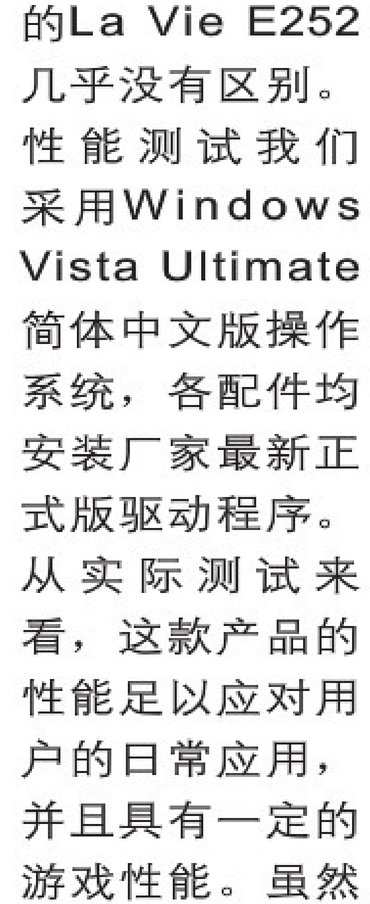


电源被安置在机箱底部

送测样机的整体配置不算很高，采用主频为1.6GHz的Intel Pentium Dual-Core E2140，由富士康代工的Intel 945GC芯片组主板，搭配256MB独立显存的GeForce 8400 GS显卡，250GB硬盘和1GB内存。从配置上看，与之前我们评测过的La Vie E252几乎没有区别。性能测试我们采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，各配件均安装厂家最新正式版驱动程序。从实际测试来看，这款产品的性能足以应对用户的日常应用，并且具有一定的游戏性能。虽然在《战争机器》《孤岛危机》等最新DirectX 10大型3D游戏中表现平平，但在基于DirectX 9和OPEN GL的项目测试中表现良好，完全可以满足各种休闲游戏和大部分网络游戏需求。产品配备的硬盘性能一般，但高达250GB的容量可以满足用户存储各种视频和音频文件的要求。显示器的表现较好，不仅拥有出色外观，在Senseye+Photo技术的支持下，有效提升了显示效果，适合视频观赏、图片浏览等用途。



电源开关等按键位于机箱顶部



前置接口隐藏在舱门之内

明基Joyhub La Vie彩绘春天测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	2619
	Memories	1753
	TV and Movies	1756
	Gaming	2170
	Music	2858
	Communications	2460
	Productivity	2128
	HDD Test	3827
Super π	104万位	37.677s
3DMark 03	1024×768/默认设置	5687
	1440×900/默认设置	3909
3DMark 05	1024×768/默认设置	3376
	1440×900/默认设置	2579
3DMark 06	1024×768/默认设置	1955（总分）
	SM 2.0	721
	HDR/SM 3.0	732
	CPU	1381
	1440×900/默认设置	1511（总分）
	SM 2.0	578
	HDR/SM 3.0	521
	CPU	1389
战争机器	DX10开启/1024×768/默认设置	23.02fps
孤岛危机	1024×768/默认设置	17.33fps
DOOM3	1024×768/High Quality	46.7fps
半条命2	1024×768/默认设置	55.62fps

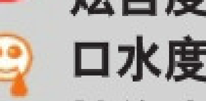
明基Joyhub La Vie彩绘春天硬件配置一览

显示器	19英寸宽屏
分辨率	1440×900
处理器	Intel Pentium Dual-Core E2140
主频	1.6GHz
主板芯片组	Intel 945GC
显卡	NVIDIA GeForce8400 GS
显存	256MB
内存	1GB DDR2
硬盘	250GB西部数据WD2500AAJS
光驱	20× LITE-ON DVD SuperMulti刻录机
网卡	Realtek RTL8139 10/100Mb自适应
声卡	Realtek HDA
键盘	明基海贝键盘
鼠标	明基S200光电鼠标



以“彩绘春天”为主题的La Vie系列台式机受到编辑部内女同事的广泛欢迎，可见明基在外观设计方面对用户群体良好的掌控能力。独特的彩绘贴纸更是画龙点睛之笔，不单使产品更加美观，也为用户带来了相当的DIY乐趣。整体来看，这款产品从外观到性能都非常适合年轻的女性用户，值得推荐。





炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

中端性价比之选
——XFX GeForce 8800GS显卡

■晶合实验室 壹分

厂商：讯景（XFX） 上市状态：已上市
售价：999元 咨询电话：0755-61283201
附件：驱动光盘、说明书等
推荐：追求性价比的主流玩家

GeForce 8800GS基于NVIDIA G92-150核心，采用65nm工艺制造，拥有96个流处理器以及192b的显存带宽，支持DirectX 10和SM 4.0，与8800GT相比，仅仅减少了1组16个流处理器和1组4个光栅单元。在NVIDIA原定的计划中，8800GS是一款只面向OEM市场的产品，由于受到ATI RADEON HD3850在千元级市场中的冲击，NVIDIA最终决定将8800GS推向零售市场，但为了不影响原计划中GeForce 9600GT（同样定位中端）的市场，在销售方面仍然进行了一定的限制，只能由eVGA、XFX、Palit和华硕销售。

相比之前面市的几款8800GS显卡，讯景送测的产品并没有采用同德代工的公版设计，而是采用了8800GT的PCB设计，核心/显存频率分别为680MHz和1600MHz，明显超过公版产品，达到8800GT的水平。根据厂家提供的资料，一共有两个不同版本的8800GS显卡，其主要区别在于一个采用普通的纯铜散热器，另一个采用韩国思民散热器。送测版本为后者，厂家称之为“Alpha Dog Edition”。


G92-150-A2显示核心


Hynix GDDR3显存颗粒

送测样品采用与同厂8800GT相同规格的黑色6层PCB，电路部分的做工用料也没有变化，这也是其频率能够超过公版的原因之一。这款产品采用了6颗编号为HY5RS123235B的Hynix GDD3显存，呈放射状排列于显示核心周围，总容量为384MB，显存位宽达到192b。显卡电路板走线清晰布局合理，在供电部分更是采用了封闭式电感和钽电容。这款产品需要一个独立的6Pin电源接口辅助供电。


供电电路

我们采用4核心的AMD Phenom 9900处理器和华硕M3A32-MVP Deluxe主板（790FX芯片组）搭建测试平台，内存方面则由2条宇瞻黑豹DDR2 800组成双通道，总容量为4GB，硬盘采用迈拓MAXLineⅢ 250GB，操作系统为简体中文版Windows Vista Ultimate。我们采用3DMark系列用于显卡的理论性能测试，另外加入了PCMark Vantage中相关的Gaming测试内容；实际游戏性能测试方面采用DOOM3测试OpenGL游戏性能，《半条命2》则用来测试DirectX 9性能，同时采用《战争机器》和《孤岛危机》来测试显卡的DirectX 10性能。

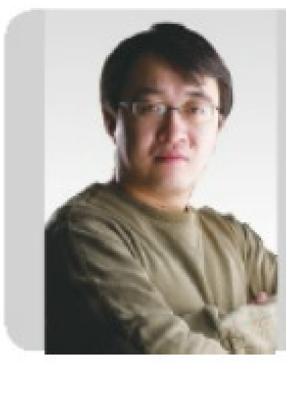
从测试成绩来看，这款产品足以应对当前的大型3D游戏。3DMark系列已经无法充分反映XFX GeForce 8800GS的性能，即便在3DMark 06中也可获得10 750的高分（1280×1024）。PCMark Vantage的Gaming项目中，Gaming 1的成绩达到30.03fps，Gaming 4达到25.88fps，超过了大部分同档次产品。游戏测试中，DOOM3和《半条命2》对这块显卡来说非常轻松，应对《战争机器》也不在话下，只有《孤岛危机》给它造成了一些困难，在1440×900的分辨率下平均帧速约为49.55fps。

双DVI-I输出

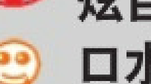
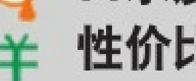
XFX GeForce 8800GS测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3688
	Gaming	4878
	Gaming 1	30.03fps
	Gaming 4	25.88fps
3DMark 03	1024×768/默认设置	30 846
3DMark 05	1024×768/默认设置	15 619
3DMark 06	1024×768/默认设置	11 732（总分）
	SM 2.0	4796
	HDR/SM 3.0	5151
	CPU	3557
	1280×1024/默认设置	10 750（总分）
	SM 2.0	4533
	HDR/SM 3.0	4400
	CPU	3549
战争机器	1024×768/默认设置/DX10开启	61.833fps
孤岛危机	1024×768/默认设置	49.550fps
DOOM3	1024×768/High Quality	193.6fps
半条命2	1024×768/默认设置	194.49fps





XFX GeForce 8800GS在性能测试中的表现令人满意，价格低于GeForce 9600GT，而整体性能则超过了大部分同档次产品，192b显存带宽的优势十分明显，在思民散热器的帮助下，温度控制也较理想。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



全能旅游机

——理光R8数码相机

■晶合实验室 壹分

厂商：理光（Ricoh） 上市状态：已上市
售价：2550元
附件：便携包、说明书、数据线等
咨询电话：95105931（全国直拨）
推荐：喜爱大变焦相机的用户

从产品的简单命名方式来看，R8应当是Caplio R7的续作。但理光公司一直在向我们强调R8是一款独立的全新产品，与之前的R7并无直接关联，并且不再隶属于理光Caplio系列。实际上如果不是看到了R8的字样，仅从产品外观来看，它和Caplio R系列确实没有任何相似之处，复古而又时尚的造型设计令人眼前一亮。

R8采用全金属外壳，送测样机通体黑色，操控按键部分的色彩类似钨钢，黑与灰的结合使这款产品具有一定的专业气息。另外通过厂家提供的资料，R8还有银黑配色的版本，类似理光过去的经典产品GR1，看起来复古气息更浓郁。R8的机身主体表面经过细致的磨砂处理，机顶部分则是相对高调的金属拉丝工艺，二者结合相得益彰。相机的手柄部分采用塑料材质，表面经过类肤质处理，触感细腻顺滑，有助于提升手感；不过其体积较小，整体握持感一般。

该产品采用一块1/2.3英寸的CCD作为感光元件，物理像素1030万，有效像素1000万，可以输出最高分辨率达3648×2432的照片，并能以每秒30fps的速度拍摄分辨率为640×480的有声视频短片。CCD的感光度从ISO 64起始，提供ISO 100、200、400、800、1600的设置，并支持自动和自动高ISO。R8采用一块2.7英寸液晶屏，虽然尺寸比当前时髦的3英寸屏幕要小，但其显示效果较好，总像素达46万，可视角度较大，亮度充沛，在户外使用也能看得非常清晰。



新的7.1倍光学变焦镜头



机身顶部采用拉丝工艺处理

该产品依旧采用理光7.1倍光学变焦镜头，135等效焦距为28～200mm，涵盖了几乎所有的常用焦段，属于典型的旅游镜头。不过由于CCD面积的提升，镜头经过了重新设计，与R7等产品的并不相同，这一点在随后的光学性能测试中表现得很明显。镜头的最大光圈范围为f3.3（广角端）～5.2（长焦端），对于大变焦镜头而言已算不错。在微距模式下广角端最近对焦距离可达1cm，长焦端则拥有25cm的最近对焦距离。其长焦端微距能力相当实用，在拍摄昆虫等题材时非常好用。



模式转盘上提供了2个用户自定义设置

除了镜头的改进，该产品的操控也给我们留下了深刻的印象。各按键分布合理，间距适中；相对略小的液晶屏，反而给机身背面的操控区留出了充裕的空间。机身顶部的模式转盘提供了和GX100、GRD2等机型相同的2个用户自定义模式，对于有一定摄影基础和技巧的用户而言非常实用。理光特有的“ADJ”按键位于机身背面，采用了类似游戏机摇杆的全新设计方式，宽大的键帽和灵活的操控手感值得肯定。在以往的R系列机上只有微距模式下才可移动对焦点，R8的ADJ键除了可自定义的4种功能外，还添加了AE/AF偏移功能，用户可以随时调整对焦点和测光点。这项功能的提供，使R8在大部分场合下拥有了不逊于高端数码相机的拍摄能力。除此之外，R8还提供了手动对焦模式，对于喜欢拍微距的用户来说非常实用。

实际测试中我们发现R8的新镜头对广角端畸变控制得较好，桶形失真并不明显，这对风光照和建筑物爱好者而言是个好消息。R8的分辨率表现良好，对中近距离被摄物体的细节刻画比较到位，画面色彩较鲜艳。在ISO 200以内画面纯净，细节丰富；从ISO 400开始噪点明显增加，细节损失较多，并且由于绿色噪点较多，对照片的色调也有一



机身背面的操控区空间较大，显示屏效果较好

定影响。整体来看，高ISO时的机内降噪与锐化痕迹较重。R8的开机速度和菜单操作响应速度都很不错，镜头对焦和变焦速度较快，但噪声也较明显。

理光R8基本参数一览表	
有效像素	1000万
CCD面积	1/2.3英寸
液晶屏	2.7英寸46万像素
等效焦距	20～200mm
光圈	f3.3（广角端）～5.2（长焦端）
感光度	自动ISO 64～1600
最近对焦距离	1cm（广角端微距）～25cm（长焦端微距）
最大图片	3648×2432
最大视频	640×480@30fps
机身内存	24MB
存储卡	SD/SDHC
体积	102.0mm×22.6mm×58.3mm
重量	约192g（实测含电池）

R8将是理光R系列产品的一个新起点，产品造型与设计理念都所有变化。总体来看，无论外观设计、制造工艺还是功能性能，都比过去的R系列产品有了明显进步。尤其是操控与功能方面在卡片式产品中相当出色，CCD位移光学防抖也能在一定范围内消除抖动的影响，大变焦镜头适合那些经常出门旅游的用户。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

可以洗澡的键盘
——新贵高手水洗竞技键盘

■晶合实验室 壹分

厂商：新贵数码科技（NEWMAN）
上市状态：已上市
售价：65元
附件：保修卡等
咨询电话：0755-28141356
推荐：追求性价比的游戏用户

新贵是一家主打性价比路线的外设厂商，在中低端消费者中拥有不错的口碑，高手水洗键盘是该品牌的最新产品，型号为KB-829。顾名思义，所谓“水洗”说明其具有防水功能，“高手”二字无疑是针对游戏玩家而言。防水和针对游戏优化设计，正是这款产品主打的卖点。

KB-829采用ABS工程塑料制造，模具精度较好，各处接缝闭合紧密。键面布局遵循标准的108键键盘，大退格键、大回车键设计；键帽面积适中，间距略小，显得比较紧凑精干。产品针对游戏玩家的需求进行了一系列优化设计，将常用的W、A、S、D和方向键采用橙色按键，以便于用户快速定位；F1～F12等功能键采用加粗字体印刷，便于用户查找；为防止用户在游戏中误触，左下方的WIN键功能被替换为Shift；空格键使用双弹簧支撑设计，以提高在《劲舞团》等游戏中的表现。防水方面除了设计多个超大排水孔外，还采用了封闭式的导电膜设计，可以避免液体渗入。


双弹簧支撑的空格键

测试中这款产品的手感尚可，键程适中，回弹力偏软，也无明显的段落感，输入时的噪声也较小。长达1.8m的PS/2连接线增加了产品的移动范围，不过某些时候过长的线也会带来不便。另外，这款产品没有设计高度调节的支脚，部分用户可能会感到不习惯。


密闭式导电薄膜





该产品的整体性能一般，但其针对游戏的优化设置和防水设计比较合理，显然是设计人员在开发过程中积极听取了各类用户的意见，各项优化设置都非常有针对性，实用价值高。整体来看，这款产品适合追求性价比的游戏玩家用户，或是网吧批量采购。P

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★☆



推陈出新
——漫步者R201T 08版2.1多媒体音箱

■晶合实验室 壹分

厂商：漫步者（Edifier）　**上市状态**：已上市
售价：269元　**咨询电话**：800-810-5526
附件：说明书、音频连接线等
推荐：追求性价比的中低端用户

由于出色的性价比和准确的产品定位，漫步者R201T系列产品曾创下在国内累计销售超过500万套的记录，也因此自原型推出之日起，一直在逐年发售新的版本，R201T 08版就是其最新版。

这款产品的外观有了一些新变化。低音箱虽然还是方方正正，但是倒相孔装饰经过重新设计，看起来好似一个抽象的仪表盘。卫星箱也不再延续圆润的造型，高度略微增加，并在轮廓上增添了几道棱线，看起来仿佛两个硬朗的雕塑。配色方面还是采用常见的银黑搭配，并以黑色为主，倒相孔的银色装饰显得格外抢眼。低音箱的背板转移到箱体侧面，布局整洁，各接口的说明文字印刷清晰，功能一目了然。这款产品采用3.5mm立体声输入，卫星箱则通过RCA接头与低音箱连接。另外它只提供了主音量调节和低音增益调节旋钮，没有常见的高频增益或左右声道平衡调节。

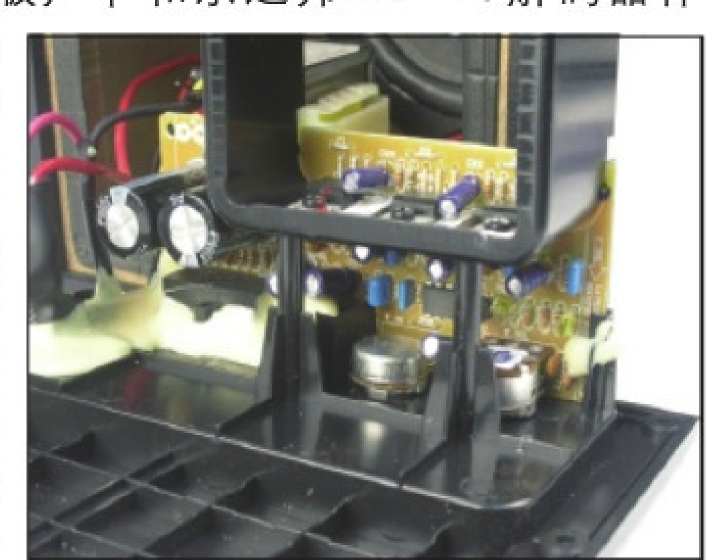
卫星箱的造型更加硬朗

其低音箱采用中密度板制造，5英寸低音单元。漫步者表示在装配过程中采用了特殊的涂胶工艺，能够增强箱体的密闭性，确保设计和制造的一致性，同时这种新工艺也减少了螺丝的使用，让外观更简洁明快。在卫星箱的设计上，除了造型的变化，还运用了漫步者研制的自有配方的复合型塑胶材料，它具备有机物质与无机物质的优点，属于高密度材质，坚固耐用，其阻尼特性可以有效抑制箱体谐振，有助于消除“塑料声”，为产品提供良好的腔体环境。据悉，R201T 08版是首款运用这种材料的产品，漫步者今后还将陆续在其他型号的产品上使用。这款产品所使用的材料，均符合国家环保标准以及欧洲RoHS标准。

R201T 08版所采用的低音单元与上一版本并无区别，卫星箱的2.75英寸全频带扬声单元则有小幅度改进，但具体细节尚不清楚。低音箱和卫星箱都采用全防磁设计，用户可以根据自己的情况自由调整摆放位置。卫星箱RMS功率为8W×2，低音箱则为14W，信噪比≥85dB，整体失真度小于0.5%。在功放电路方面，它继承了以往的设计，选材用料也没有明显变化。另外，由于低音箱功率不高，没有设计外置散热片。

卫星箱所采用的2.75英寸全频带单元

我们采用创新Sound Blaster X-Fi Platinum版声卡和乐之邦MD-10解码器作为测试平台，并通过MD-10的耳机放大输出到R201T 08版。此时MD-10的耳机放大电路相当于一个简单的前级设备，对于多媒体音箱而言，这样的效果非常不错。连接方面除光纤外，都使用产品包装箱中提供的线材。测试曲目中除了大家耳熟能详的蔡琴、王菲的人声作品以及《1812序曲》、吉尔·沙汉姆的小提琴与吉他小品等，同时也适当增添了一些近期发行的发烧录音，另外还增加了《魔兽世界原声碟》等与游戏相关的项目，播放软件为Foobar2000；褒箱时间约60小时左右。



功放部分保持原有设计不变



背板的制作也一丝不苟

经过多年市场考验的设计，这款产品的整体音质中规中矩，相对于其入门级的定位而言，没有明显不足。5英寸的低音单元为低频表现增色不少，适合游戏或影片欣赏。相对而言，其音乐性表现略差，2.1产品固有的弱点在R201T 08版中同样存在，比如三频段衔接不够顺畅等。因此我们认为厂家针对产品所做的改进，更多地体现在产品整体品质的提升上，比如新的材料带来了更好的质感，并更易于加工成各种形状等。



R201T 08版依旧表现出了该系列一贯的特点，良好的做工、规范的用料以及中规中矩的音质，入门级产品中很少有能如此面面俱到的，值得用户选择。不过08版在性价比方面还暂时无法与其前辈相比，我们期待这款产品大量上市之后，价格能够更加平易近人。



炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



初试啼声
——创见现代HY-420书架式多媒体音箱

■晶合实验室 壹分

厂商：创见现代（Hyundai Electornic）
上市状态：已上市　售价：350元
附件：说明书、信号线等　咨询电话：0755-88352789
推荐：中低端用户

现代音箱是深圳市创见实业有限公司（编者注：与存储卡生产商创见公司并无关系）和韩国现代合作的产物，HY-420则是创见现代试水国内市场的第一款立体声书架式多媒体音箱。

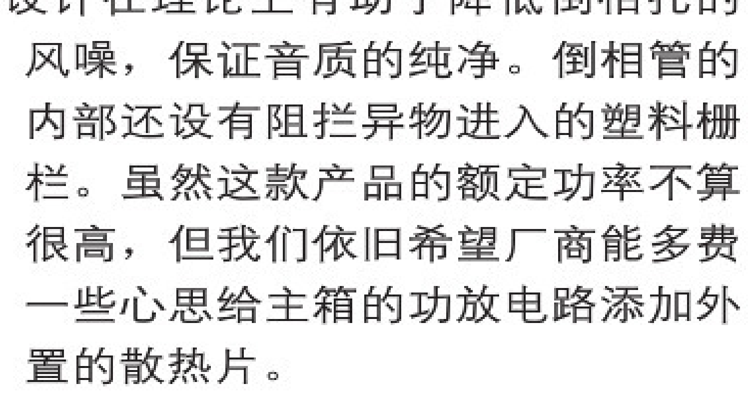
这款产品采用后倒相式箱体结构，箱体由中密度板制造，厚度一般；外表面采用浅色木纹贴皮，结合深棕色抛光的PU漆前面板，带有明显的家电产品风格，毕竟在此之前深圳创见现代的产品都是面向家电市场的。虽然送测样品为浅色调，但其外包装上的产品照片却为较传统的深色木纹贴皮。经过我们调查得知，这款产品的确同时具有这两个不同配色的型号。相对而言，我们认为这款产品的深色调版更加漂亮。

这款产品是典型的4英寸书架箱，有着中规中矩的造型设计、采用4英寸中音单元搭配1英寸高音单元，并且提供了一对可拆卸的防尘面罩。音量调节旋钮位于主箱右侧，这种设计方式在小型立体声书架箱中比较常见，便于用户调整音量和增益。使用中3个旋钮的手感尚可，但由于没有刻度指示，调节不是很方便，建议厂家改进。产品的正面做工令人满意，贴皮贴缝整齐，边角处没有隆起或不足的现象，箱体上也没有发现气泡等问题。



主箱侧面的音量旋钮

箱体背面的设计相对简单，工艺把控相比正面也略有不足，螺丝孔周围的贴皮存在气泡现象。主箱背面提供了电源开关、RCA输入接口，音频输出接口则采用了镀金的接线柱，与之对应的副箱音频输入接口为同样的接线柱设计。背板的中央印有产品的主要性能参数指标：额定功率为28W，失真率≤5%，频率响应范围在35Hz～18kHz，信噪比≥65dB，阻抗8Ω。倒相管位于背板的正上方，管口经过圆弧处理，这样设计在理论上有助于降低倒相孔的风噪，保证音质的纯净。倒相管的内部还设有阻拦异物进入的塑料栅栏。虽然这款产品的额定功率不算很高，但我们依旧希望厂商能多费一些心思给主箱的功放电路添加外置的散热片。



镀金接线柱

该产品的功放电路采用两分频设计，运放芯片为D4558，并使用了两颗TDA2030A功放芯片，高音部分采用LC分频电路。就其定位而言功放部分的做工与用料令人满意，两只容量达4700μF的电容和银白色的散热片相当抢眼。

我们采用创新Sound Blaster X-Fi Platinum版声卡和乐之邦MD-10解码器来提供高质量的音频输出信号，连接方面除光纤外都使用HY-420包装箱中提供的线材。测试曲目总共20首，包括大家耳熟能详的蔡琴、王菲的人声作品以及《1812序曲》、吉尔·沙汉姆的小提琴与吉他小品等，同时也适当增添了一些近期发行的发烧录音。在反复使用多种不同风格的曲目进行大约60小时的褒箱之后，开始音质测试。实际上对于这个价位的多媒体音箱而言，并不需要如此繁复的测试曲目列表，我们只是希望借此来发掘HY-420的潜力。



主箱背面



功放电路的设计

从实际测试表现来看，HY-420的音色偏暖，中频相对突出，人声表现比预期要略好一些；高频较暗淡，细节的还原能力尚可，但延展性一般；受箱体容积和单元素质等多方面的限制，低频的表现有所欠缺，下潜深度不足，整体比较松散，解析力也不是很好，对于这个价位的4英寸产品而言要做好低频确实存在一定难度。整体来看，这款产品属于比较耐听的箱子，中频和声场定位表现较好。

虽然HY-420是创见现代的第一款立体声书架式多媒体音箱，但凭借过去几年在家电市场积累的经验，整体质量和产品设计都没有太大问题，只是某些细节有待改进。它的音质也算得上物有所值，如果你刚好需要一对小尺寸的立体声音箱，可以考虑一下这款产品。



炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★☆



文档困局

——格式标准争执下的中国软件产业之痛

■本刊记者 冰河

“起初他们追杀共产主义者，我没有说话，因为我不是共产主义者；接着他们追杀犹太人，我没有说话，因为我不是犹太人；后来他们追杀工会成员，我没有说话，因为我不是工会成员；此后，他们追杀天主教徒，我没有说话，因为我是新教教徒；最后，他们奔我而来，却再也没有人站起来为我说话了。

这是在波士顿犹太人屠杀纪念碑上铭刻着的德国新教教士马丁·尼莫拉的短诗。时至今日，这句名言对垄断下继续奋斗的软件企业来说，仍是值得记取的。灭六国者，非秦也。

——摘自新浪网友对微软OOXML文档标准入选国标的事件评论。

或许这样的言论有些过于悲观，但“三流企业卖产品，二流企业卖品牌，一流企业卖标准”的科技竞争理念，在让中国IT企业吃过不知道多少亏之后，如今业已成为业界公认的商战中占据上游优势的原则性理念。只是明白归明白，能否制订自己的标准是另一回事，而制订之后能否被人承认，则是更高层次的角力。围绕着标准这个知识经济时代科技发展的命门，我们看到了一出又一出的好戏。仅仅就在这两年，德国汉诺威CeBit科技展上中国企业遭遇的清场和诉讼，就业已说明让“中国创造”取代“中国制造”成为中国科技行业发展的新标签，已经是迫在眉睫的大事。但同样是标准之争，3G电信标准的TD-SCDMA“中国标准”与国外的WCDMA和CDMA2000标准的斗争纠葛，以及最近正在进行的中国3G测试实验情况则从另一个方面说明，如何快速有效地将其投入商业化，让科学技术实打实地转化为可见的生产力，并进一步让自己的标准成为被全球科技行业所接受，才是标准之争中中国IT行业从业者更需要下力气补足的功课。所谓“硅谷”，是由学业和企业两个有机的部分组成的。仅仅有熙熙攘攘的电子卖场，说到底不过是个硅产品菜市场而已。

正是因为这样的背景，当“微软文档格式标准成为国际标准”的消息，以及围绕这个消息引起的争议出现之后，当关注中国软件业的人们认真面对这个争执的时候，才发觉这是个令人尴尬的命题：不争一定会输，谁也不希望将来中国办公软件市场的客观标准掌握在国外企业手中；但争了将来也未必会赢，即使微软的文档格式标准被排除在国标组织之外，可是真正能取代微软文档格式标准，大规模进驻到中国用户电脑中的国产标准，无论在技术上还是在商业

上都还没有成型。即使成型，面对“非此即彼”的选择，有多少人能接受无法或者很麻烦使用微软Office文档的现实？面对微软的步步进逼，想挑战微软在办公软件领域垄断地位的中国软件企业，需要在口舌之争以外付出更多实际的努力。

1.OOXML的由来与争执

2008年4月2日，国外的OpenDoc Society网站披露一条消息，ISO（国际标准化组织）已投票通过微软Open Office XML（OOXML）文档标准成为国际标准。很快微软也正式公开确认了这一消息。由于此前微软OOXML的竞争格式ODF文档标准已成为ISO行业标准并获得广泛应用，因此ODF标准的支持者认为，多种格式的并存不利于统一行业标准，OOXML成为国际标准将使微软进一步控制用户，并有效打击竞争对手的文档标准。而随后更多的细节被披露出来：微软标准在2007年9月份ISO首次投票时并未获得足够票数通过，2008年3月举行的投票决议会议同意再次进行第二轮投票。在3月29日结束的第二轮投票期间，参与投票的32个成员国中，有24个国家投了赞成票，就是说微软赢得75%的成员支持率，超过2/3比例。根据OpenDoc Society公布的名单，支持OOXML成为行业标准的国家包括美国、英国、德国、日本等，有8个国家投了反对票，主要反对国家包括中国、印度和加拿大。反对者所持的主要理由是微软第一次提交的OOXML技术说明书长达6000页，过长的文本以及过短的审核时间遭到各个国家的质疑，而经过半年修改，微软的OOXML技术说明书非但没有精简，反而变得更长了，从6000页变为10 000页。但在今年2月举行的投票决议会议中，各国提出的1000多条评论修改意见仅有少部分得到处理，包括中国在内的国家提出的合理要求并未获得解决。就在这种“没有更好，反而更糟”的情况下，微软的OOXML文档标准通过了大会的审定，这个结果使得不少代表认为是微软的背后公关促成的。


International Organization for Standardization | International Standards for Business, Government and Society | Search »

Home | Products | Standards development | News and media | About ISO | For ISO Members | FAQs | Fr | ISO Store

News and media › News › 2008 › ISO/IEC DIS 29500 receives necessary votes for approval as an International Standard

» News
2008
2007
2006
2005
2004
2003
2002
2001
2000
1999
Magazines
Hot topics
The ISO Café
Events
Media kit

Ref.: 1123

print

ISO/IEC DIS 29500 receives necessary votes for approval as an International Standard

2008-04-02

ISO/IEC DIS 29500, *Information technology – Office Open XML file formats*, has received the necessary number of votes for approval as an ISO/IEC International Standard.

Approval required at least 2/3 (i.e. 66.66 %) of the votes cast by national bodies participating in the joint technical committee ISO/IEC JTC 1, *Information technology*, to be positive; and no more than 1/4 (i.e. 25 %) of the total number of ISO/IEC national body votes cast to be negative. These criteria have now been met with 75 % of the JTC 1 participating member votes cast positive and 14 % of the total of national member body votes cast negative.

The 30-day period during which ISO/IEC national bodies had the opportunity to reconsider their votes on the draft ISO/IEC DIS 29500 closed at midnight on Saturday, 29 March 2008, with the result that the criteria for approval of the document as an ISO/IEC International Standard have now been met.

ISO/IEC DIS 29500 was originally disapproved in the "fast-track vote" which ended in September 2007, when 3 500 comments were received. However, under the rules of ISO/IEC JTC 1, the DIS vote was followed by a ballot resolution meeting (BRM) at which the comments were addressed. After the meeting, the ISO/IEC national bodies had 30 days to modify their votes if they wished.

The BRM was held in Geneva during the week 25-29 February 2008. By eliminating redundancies, the comments had been reduced to just over 1 000 individual issues to be considered. Issues considered as priorities by national members (such as accessibility, date formats, conformance issues) were discussed, and the other comments were addressed through a voting process on the remaining items, a system agreed by the BRM participants.

The issues addressed and revised have resulted in sufficient national bodies withdrawing their earlier disapproval votes, or transforming them into positive votes, so that the criteria for approval of the document as an International Standard have now been met. Subject to there being no formal appeals from ISO/IEC national bodies in the next two months, the International Standard will accordingly proceed to publication.

ISO/IEC 29500 is a standard for word-processing documents, presentations and spreadsheets that is intended to be implemented by multiple applications on multiple platforms. According to the submitters of the document, one of its objectives is to ensure the long-term preservation of documents created over the last two decades using programmes that are becoming incompatible with continuing advances in the field of information technology.

ISO/IEC DIS 29500 was originally developed as the Office Open XML Specification by Microsoft Corporation which submitted it to Ecma International, an information technology industry association, for transposing into an ECMA standard. Following a process in which other IT industry players participated, Ecma International subsequently published the document as ECMA standard 376.

Ecma International then submitted the standard in December 2006 to ISO/IEC JTC 1, with whom it has category A liaison status, for adoption as an International Standard under the JTC 1 "fast track" procedure. This allows a standard developed within the IT industry to be presented to JTC 1 as a draft international standard (DIS) that can be adopted after a process of review and balloting. This process has now been concluded with the end of the 30-day period following the ballot resolution meeting.

The process was open to the IEC and ISO national member bodies from 104 countries, including 41 that are participating members of the joint ISO/IEC JTC 1.

FAQs on ISO/IEC 29500 »

Media Contact

Roger Frost
Manager
Communication Services
ISO
Tel. + 41 22 7490111
E-mail frost@iso.org

Jonathan Buck
Director of
Communications
IEC
Tel. + 41 22 9190211
E-mail jb@iec.ch

Related standards

- ISO/IEC DIS 29500, Information technology – Office Open XML file formats

More standards »

Related information

- FAQs on ISO/IEC 29500
- JTC 1 - Information technology
- Ballot resolution meeting addresses comments on draft ISO/IEC 29500 standard
- Ballot resolution meeting on ISO/IEC DIS 29500 standard
- Vote closes on draft ISO/IEC DIS 29500 standard

Related links

- IEC - International Electrotechnical Commission

4月2日ISO官方网站上透露了此次投票的详细情况

微软标准通过ISO检验的消息并没有第一时间在中国国内民众群体引起如预想中的轩然大波。毕竟目前国内公众最关心的焦点是迎接奥运，以及围绕圣火传递带来的一系列风波。理应对此反应强烈的IT行业，也因为正在进行的中国3G标准实验而对微软文档标准的上位有些略显忽视。不过关注的人还是有的，著名科学家、中国工程院院士倪光南就迅速对外界发表了自己的意见，认为微软文档标准入选国标将严重压制中国文档标准UOF的发展，进而影响中国软件产业。而中国开源软件推进联盟副秘书长袁萌则表达了不同的意见，他认为坚持发展自主的UOF文档标准固然重要，但也不得不面对微软文档标准更先进更强大的现实。面对微软标准的上位，仅仅呼吁反对甚至抵制微软OOXML标准进入国际标准并没有太多实际意义，如何让UOF和ODF、OOXML标准有效完全兼容，才是更务实的做法。

面对微软OOXML标准的成功晋级，国外软件行业人士也发生了激烈的争论。4月9日，约60名电脑专家在挪威首都奥斯陆举行抗议活动，反对挪威采用OOXML标准文件格式。但开放文档标准（ODF）标准的主笔人帕特里克·杜鲁索（Patrick Durusau）则在更早些时候发表公开信，强烈支持微软OOXML文档格式成为国际标准。他在信中明确表示，ODF和OOXML唇亡齿寒，一荣俱荣，一损俱损。杜鲁索在信中称：“作为ODF标准的主笔人，我当然要宣传ODF，赞美它的功能，并推广它在更广的范围内应用。但是，这并不意味着我站在反微软OOXML格式的立场上。最关键的一点在于，如果OOXML以失败告终，必然会殃及ODF；如果OOXML获准成为国际标准，ODF也会从中受益。例如ODF缺少电子表格的公式定义，很多核心财务功能都没有定义，而微软的文档标准对此已经有了系统的设计。除了微软Excel的实际输出之外，根据Office版本和服务包的不同，Excel的实际输出也有不同。如果ODF和OOXML对这些功能的定义不同，那会发生什么情况？”

另一方面，一些与文档格式标准有关系的企业也都表示了各自的看法。Linux基金会常务董事吉姆·泽姆林（Jim Zemlin）认为微软的“两种标准共存有助于市场竞争”的说法“完全是荒谬可笑的”，ISO根本不需要两种文档格式并存。IBM副总裁Bob Sutor从技术角度出发，认为OOXML是一款劣质和有局限性的标准。SUN公司执行副总裁兼主席Crawford Beveridge则从系统兼容性和产品经营理念方面质疑微软，认为微软的“Open”并没有做到足够的开放，不同文档格式的转换需要特定的转换器，不具备足够的互操作性。此外微软对用户和合作伙伴也缺乏足够的诚意，只是

给了一个含糊的承诺，对究竟能提供怎样的技术内容支持并没有明确的计划。

一个有些特殊的例子来自于微软Office软件在中国的老对手金山软件。尽管在OOXML进入国标投票前，金山软件方面明确表示了对微软标准入围的反对意见，呼吁大家“别上微软的当”。可是当OOXML有惊无险地进入国际标准行列10天后，金山却戏剧性地公开表示，将支持OOXML标准，这也是首家中国软件企业公开表态支持微软文档标准。虽然外界相信一定会有中国软件企业率先承认微软文档标准，但这个首先吃螃蟹的企业竟然是过去独立支撑民族软件大旗多年、饱受微软之苦的金山，着实出人意料。



左起三为倪光南院士，五为袁萌教授。曾经并肩努力的两位专家这次事件中分别站到了不同的立场上

显然争论非常激烈，支持和反对方各自的观点听上去也似乎都有一定道理，不过在做出判断之前，不妨先研究一下卷入风波的3个标准都是什么。涉及此事的下一代办公文档（这里所指的办公文档包括文本文档如备忘录、报告、书籍等，以及电子数据表格、图表和陈述文件）标准三驾马车分别是微软提出的OOXML（Office Open XML），即微软开发的开放办公文档格式；ODF（Open Document Format），欧洲OASIS工业联盟制定的办公文档格式标准，它是一个开放的文档格式，主要用来存储和转换那些可编辑的办公文档（虽然Open Document标准由OASIS工业联盟制定，但最初它是以OpenOffice.org创造的基于XML语言的文件格式为基础的）。UOF（Unified Office document Format，中文简称“标文通”）中国政府牵头制定的办公文档格式。其中ODF格式标准早在多年以前就已经成为国际标准，而UOF标准则是中国的国家标准，并且一直在努力获得国际的承认。不过由于ODF和UOF都是完全开放格式的下一代办公文档标准，即使UOF没有成为国际标准，也不妨碍UOF格式文档和ODF格式文档之间的兼容使用。而所谓的微软“开放”的XML标准，正如SUN执行副总裁兼主席Crawford Beveridge质疑的那样，没有做到完全开放，需要编写特定的转换器来实现不同文档格式的兼容。显然，微软这头大象跳上了天平之后，它的实力和作风让下一代办公文档标准格式之争出现了本质的变化。

有鉴于此，反对微软OOXML标准成为国标的理由的确有相当合理性，不过如果不计那一步繁琐的转换步骤，OOXML似乎也是不错的选择。不如先看看他们各自的代表人物所持的详细观点。正如苏格拉底曾经说过的那样，真正的真理，是不怕放到太阳下辩论的。

2.UOF&OOXML，死或生的选择？

倪光南院士是个执著推动中国自主知识产权标准进步的老科学家，过去本刊记者曾经就国产WiMAX通信标准和国产Linux产业发展的问题分别采访过他，而他严谨翔实的表述也充分体现了一个中国传统知识分子所具有的责任感和风骨。这次的采访也不例外，在获知记者的采访意图之后，倪光南院士在电话中先简单表达了自己坚定支持国产UOF标准的立场，随即沉吟了片刻，告诉记者，“就这个问题我此前已经写过一系列的文章，我还是系统整理一下发给你，这已经能够充分表明我的具体观点了。还有我在其他时间零乱公开发表的一些看法，你也可以搜集参考一下，在这个问题上我们不能有一点犹豫，这是关系到中国软件行业未来发展生死攸关的大事。如果还有什么进一步的疑问，你可以随时继续联络我。”

因此，我们才能看到下面的这篇文字：



IDF展会上倪光南依旧在为中国UOF格式标准争取支持

《我们不能在同一个地方重复跌倒》

格式标准之争对于我们来说不是一个新问题，因为在过去的10年内，我们已经经历了一次又一次类似的局面。无线通信国产WAPI标准和国外WiMAX标准的争执、国产3G与国外3G标准的争执、国产下一代DVD格式与国外下一代DVD格式的争执，还有众所周知的国产Office软件与微软Office软件的竞争。自从我们尝试融入国际科技发展潮流开始，这些问题就已经给了我们足够的教训，我们需要吸取这些教训，不能在同一个地方重复跌倒。

为何微软后来居上？

在个人电脑使用DOS操作系统的年代，由于微软尚没有进入中国，金山的WPS软件曾是中国应用最普遍的文字处理软件，它的文档格式（.WPS）也成了事实标准。那时，外国的同类软件如WordStar、WordPerfect等在中国市场上都竞争不过WPS，这是我们自身技术能力的一个体现。但在DOS系统向Windows系统转换时，微软的Word（后来是Office）借助Windows操作系统的“东风”成了最普遍使用的文字处理软件，它的文档格式（.DOC、.PPT等）也成了事实标准。虽然使用WPS格式也同样能正常工作，但由于当时.WPS格式和.DOC格式不能双向精确转换（兼容），两者不能在一个系统内得到平等的使用机会，“两者选其一”的事实迫使电脑用户不得不放弃WPS而改用微软Office，就这样，微软在很大程度上依靠文档格式标准打败了WPS等国产办公软件。虽然此后国家大力支持国产办公软件企业的发展，但金山、永中、红旗等企业一直没能摆脱微软的压迫。而微软的这种借助操作系统平台优势强行推广其软件的做法导致了后来其遭受的反垄断诉讼。至今美国和欧盟仍旧在这个问题上不断审查微软。这说明它以“和平共存”之名，行“事实垄断”之实的作风是有历史的，也是国内外众多软件企业一致公认的。对微软保持警惕的，也不仅仅是我们。

文档格式“转换器”有没有用？

对于此次OOXML标准成为国际标准的事件，很多支持微软的人所持的理由是微软如今的格式标准是一个“开放”的标准，其名称中的“Open”就说明了这一点。但是这些支持者能否说明，微软开放了哪些东西？开放到了什么地步？它与ODF和UOF的兼容情况究竟怎样？微软此次提供给ISO的技术说明文档接近10 000页，但经过各国专家详细审核评论的不超过20%，目前尚没人能够完全说明微软OOXML标准的“开放”究竟是怎么回事，微软自己也承认开放只是个思想，具体的措施还需要未来进一步研究实施。在没有一个成文的技术开放说明文档之前，ISO就让OOXML格式标准成为国际标准的申请通过，实在是不慎重的做法。至于微软声称的“格式转换器”，我们不妨再看看过去的教训。进入Windows时代之后的很长一段时间，国产Office软件厂商一直努力在做和微软事实标准的兼容，最后国产Office软件终于能做到和微软格式“精确兼容”了，也就是中国厂商努力开发出了“格式转换器”来适应微软标准。但即使如此，国产Office自己的文档格式如.WPS、.EIO、.ODT、.SXW等等仍没有“出头”之日。即使人们已经选择了国产Office软件，但存储文件时仍会选用事实标准。理由很简单，大家都在用事实标准，你用了别的格式就需要转换，尽管能做到双向精确转换，但文档是企业和个人每天都要大量使用的东西，可以说是海量，每次都要转换实在太麻烦了，最后，用户都要求国产Office采用微软的事实标准，就是.DOC、.PPT等，所谓的转换器实际被放弃了。这还是中国厂商主动尽心尽力研发转换器，适应微软格式。而如果是微软研发格式转换器，它会对非OOXML文档格式去尽心尽力兼容么？即使迫于规则它这么做了，这个转换器的效率究竟如何也是个问题。我们都知道Windows操作系统是绝大多数普通用户使用的操作系统，它是微软的产品。微软可以让它针对某些软件进行特别的优化，同样也可以反过来稍微“钝化”，即使格式转换可以做到完美兼容，但只要转换过程时间略微长一点，例如超过10秒钟，甚至15秒钟，很快用户就会受不了。最终的结果就是放弃

非微软格式。也许有人说这种想法是“以小人之心度君子之腹”，不过正如我反复提到的那些历史教训，那些事实说明，微软在商业竞争中并不是一个值得称颂的“谦谦君子”，对于它的“霸王”作风，我们还是宁可先小人为好。

所以历史经验告诉我们，“转换器”做得不好固然没有用处（实用中对于双向精确转换有很高的要求），而即使“转换器”做得很好了，也没有用处，充其量是藏在软件内部悄悄地将自己的格式转换为事实标准。只有统一格式标准，大家按照一个规矩来，才是解决问题的唯一方法。问题是，这个方法，微软会选择么？

文档格式标准“三足鼎立”

现在我们正面临着从老一代二进制文档格式向新一代基于XML的文档格式转换的时期，这是一个机遇，因为在这个问题上，如果剥离微软在Windows系统上的优势，三方的出发点基本是平等的。目前的3个标准，就是国家标准UOF，国际标准ODF和OOXML。由于几年内，这些标准之间的双向精确转换（兼容）不可能做到，所以它们不能在一个系统内共存。UOF是中国自主的标准，在国内标准制订和推广方面已比OOXML略占先手，如果UOF能推广开来，成为中国文档格式的事实标准，它将带动国产Office、Linux操作系统和国产CPU的发展，大大增强中国IT产业的自主创新能力，并使中国能掌握信息资源的控制权，更好地保障信息安全。

ODF在中国影响不大，而且它的开放程度也远远超过微软的OOXML。但微软OOXML格式则如同历史上Word对WPS那样，对UOF构成了威胁。OOXML的开放性和成熟程度还很不够，它在ISO“快速通道”得以通过几乎可以说是个奇迹，最终应当归功于微软的公关能力。OOXML基本上是微软一个产品（Office 2007）的技术规格，在Linux平台上更难以实现兼容，完全不能运行。所以，如果放任不管，微软有可能继承老文档格式事实标准的优势，使OOXML成为新一代文档格式的事实标准。

TD的借鉴思考

文档格式标准的当前情况容易让我们联想起国内3G移动通信的竞争发展态势。近年来出现了三个3G国际标准，就是WCDMA、CDMA2000和TD—SCDMA，其中TD—SCDMA是我国主导的具有自主知识产权的3G标准。WCDMA和CDMA2000的研发和产业化较早，TD较迟，如果我国过早发放3G牌照，TD就可能被扼杀在摇篮中。为此，我国推迟发放牌照而力推TD，为TD争取了产业化的时间。同样，在文档格式方面，我国也应力推UOF，可以从公文应用开始，使UOF迅速推广开来，成为中国新一代文档格式的事实标准。对于ODF或OOXML，可以首先对它们进行格式开放性评估，要求它们作必要的改进，满足开放性要求；然后还需要对它们作与UOF的符合性认证。通过这些评估和认证，一方面需要若干年时间，另一方面也可以使它们做到与UOF的双向精确转换（兼容），从而在一个系统内可以共存。到了那时，UOF在竞争对手的挤压下至少也可以保留自己的一块存身之地。

IT的历史经验告诉我们，如果现在同时采纳UOF和OOXML，实际上就会使OOXML取代UOF。有人说OOXML可以给用户“多一个选择”，实际上是要迫使用户“作一个选择”，而在UOF还来不及推广应用的情况下，OOXML因挟有老文档格式事实标准的优势，将会把UOF扼杀在摇篮中。此次微软能够通过ISO审查成为国际标准，除了做了一些让步，并且向UOF和ODF示好之外，对ISO的持续公关也起了不少作用，这才让OOXML格式的通过引起诸多争议。它的这种“只求目的，不问手段”的商业作风更值得我们警惕。总之，为了UOF的利益，为了中国IT产业的前途，我们要像力推TD那样力推UOF。中国的互联网用户已是世界第一，PC市场是世界第二，相关的软件人才也已经有了相当规模的基础。有这样巨大的内需市场和内部生产力，中国UOF一定能发展壮大，未来也将能够走上世界舞台，与微软进行平等的面对面竞争。当然，这些美好的设想还需要从政府到行业每个人的共同努力才可以实现，我希望我能看到那一天。

相对倪光南院士对微软OOXML文档格式标准一如既往的坚定反对，一直关注中外文档格式标准争论的专家、国内开源软件的领军人物之一、中国开源软件推进联盟副秘书长袁萌教授却表达了不同的意见。他认为，微软文档格式晋升国际标准，对UOF和ODF并不是灭顶之灾。相反，这甚至有可能促进中国格式的发展和走向世界。他的观点是“UOF、ODF和OOXML格式并不是你死我活的竞争关系，而是可以相互扶持的共存关系”。之所以袁萌得出这个结论，依据在于微软第一次申请OOXML格式成为国际标准被拒绝之后，于2月21日不得不被迫提高了格式的开放程度，做出了很大让步，客观上达到了ISO组织对于文档格式成为国标的要求。对于“微软使用公关手段才获得审查通过”的说法，袁萌表示这是无稽之谈。他根据自己掌握的资料解释，微软已经承诺了开放其二进制文档格式，这意味着其Office 2007之前的软件都将可以和其他格式兼容。微软还宣布和中国本地伙伴开发的UOF和Open XML（Word） 双向转换器已经完成，并免费向全球微软Office用户提供，此外微软还首次公开表示“愿意与UOF和ODF共存，甚至可以帮助UOF也成为国际标准”，正是这些有效的努力，使得许多国家的态度发生了转变，为OOXML文档格式投了赞成票。其次，即使是投了反对票的中国，



张亚勤认为中外文档格式标准之争并不是那种你死我活的竞争关系，双赢应该是可以实现的



袁萌获得2008CSDN博客特别奖

其正式表态的文件为"China National Body have been paid special attention to the ISO/IEC DIS 29500 ballot. Great work have been done and during the process we found it is a very complex technology which needs further more time to establish testing environment for thoroughly and deeply evaluation. We think the fast-track procedure is not suitable for this DIS."意思是说："中国国家标准团体给于OOXML投票以特别的关注，做了大量的工作，在此期间，我们发现，它是一项很复杂的技术，需要较长的时间，以便建立测试环境进行严格、深入的评估。我们认为，快速通道过程并不适合这个DIS（即'国际标准草案' Draft International Standard）"。也就是说，中国反对的是将OOXML以快速通道的形式通过审查，对OOXML本身当时并没有提出明确的反对意见。所以外界大可不必拿着"中国反对OOXML成为国际标准"大肆宣扬，至少需要先搞清楚中国方面到底反对什么。

值得一提的是，袁萌教授在2008年2月11日之前，还对微软OOXML文档格式成为国际标准持坚决反对态度，但在2月11日，在他与微软中国CTO李志霄有了一次接触之后，态度逐渐发生了转变，从此前言辞激烈的抨击和反对，开始变得平和。特别是在2月21日前往微软总部探访，并在次日微软宣布提高文档格式开放性之后，袁萌教授在22日当天在博客上撰文《微软正在发生巨变》，首次对微软进行赞扬。此后对微软OOXML文档格式标准也一改初衷，旗帜鲜明地表示支持。其前后态度反差对比之强烈，让旁观者始料不及。很多人都认为这是袁萌教授"也被微软公关了"的结果。不过对于这种无端的猜测，袁萌教授不屑一顾。他表示"我的变化和我的言论都是有依据的，微软2月22日前后的改进大家也都看得到，我觉得这种改进对中国软件行业有好处，当然就要表示鼓励。凭什么为微软说话就要被怀疑是收了好处？这是讨论行业未来发展的重要标准问题，不是意气之争，不能因为替谁说话，就怀疑他的动机。那别人为UOF说话，是不是收了国内软件厂商的好处呢？这种态度不是一个理性解决问题应有的做法。"

的确，无端怀疑别人行为动机的做法，在当今开放民主的时代已经不合适了。但是针对袁萌教授为OOXML的辩解，另一个国内软件行业知名专家，红旗中文2000公司总经理胡才勇进行了另一方面的批驳。他表示"中国反对OOXML仅仅是反对其通过快速通道这个形式，这个说法是片面的。程序上都有问题，那对实际问题的态度又如何呢？说中国不实际反对OOXML本身，但是却没有说OOXML文档10 000多页的内容，仅有不到20%内容进行了审读。连读都没读完，怎么对标准本身质疑啊？所以说OOXML的通过是个奇迹，它创下了行业历史上很多第一。它是ISO历史上第一个如此冗长的标准说明文档（6000多页，修改版超过10 000页，具体到底是多少页目前还没有人知道。）却走了快速通道表决程序。ISO的BRM会议第一次在规定的程序化时间内——5天内，对由3522个问题整理而来的1100多个问题进行讨论并完成表决，事实上研讨只涉及了20%的问题。可以说是个尚未出生就得到通过的国际软件格式标准。至于它表达的善意，做出的努力，目前都只是意向，并没有具体措施。即使是提高了开放性，也有诸多专利内容仍旧需要付费，这使得它的开放成了一个幌子。至于那个已经免费发放的格式转换器，在没有经过第三方的兼容性和稳定性测试认证之前，并不具有足够的说服力。所以OOXML格式成为国标，从开始到现在都不是正常的。面对这种不正常，我们需要准备好对策。"

争论相当激烈。谁是谁非，在ISO组织和有关专家的进一步说明和解释出来之前，谁也不好下结论。不过曾经的民族软件旗手金山的做法倒是值得注意的。在OOXML文档格式成为国际标准后，金山软件很快宣布支持这个尚处在争议中的标准。在此之前，金山一直力挺中国自主的UOF和国际ODF文档标准，并认为上述标准和微软的文档标准之争本质上是开放标准与私有标准之争，这关系到中国软件产业的生死存亡。金山之变初衷何在？对此金山副总裁兼软件事业部总经理葛珂对记者表示，"金山做出这个决定的前提是支持国际文档标准，在微软OOXML成为国际文档标准后，公司才开始转而支持。这也是金山软件走过国门发展的需要。但我们依然认为微软OOXML成为国际文档标准的过程有些草率，其中存在问题。"此外，葛珂同时表示，从2007年9月开始，金山就开始对OOXML标准进行分析，过程中也发现不少问题，所以当初金山也对微软OOXML标准成为国际标准投了反对票。但现在OOXML成为国际标准已经成为既成事实，金山也不得不依据商业规则，对产品做出调整。毕竟金山是海外上市公司，所有行为举动都必须跟着国际规则走。但最后葛珂仍然强调，中国自有UOF文档标准，依然是金山支持的重点。如果自己的标准都做不好，国产软件企业就丢掉与国际厂商进行博弈的很重要砝码，未来就彻底陷入被动了。


葛珂：金山是海外上市公司，我们必须学会按照国际规则来办事，而不能陷入单纯的意气之争。当然两手准备是都要做好的

3.根源所在，创新之难

金山的做法无疑是现代中国企业理性而务实的做法。争议归争议，但还是必须要按照规矩来，这是中国科技企业融入世界必须学会的规则。但金山之所以如此选择，也是多年来与微软正面硬抗不利，转而选择合作的结果。从倪光南院士的文字中，我们不难看到，在进入Windows时代之前，甚至Windows时代初期，中国的文档格式标准已经形成了事实标准。这说明中国人自己还是有能力满足自身的需求。但微软Office携Windows之势进入中国之后，形势就迅速逆转。金山倾力一搏的“盘古”系统非但没有迎来转机，反而险些搞垮了自己。而其他软件企业面对微软的竞争压力，即使永中、红旗等很早就投入办公软件研究的企业，也毫无还手之力。根源就在于微软强大的资源背景下，其Office软件形成了无法想象的竞争压力。作为财力人力可以媲美一个中等发达国家的国际超级大企业，尽管嘴上喊着打击盗版，但微软实际对中国的盗版问题也只是听之任之（当然它实际也无法解决这个问题），反而借助盗版软件的泛滥，强化了中国网民使用微软软件的习惯。这种不顾忌巨额亏损只追求市场占有率的策略，对于本小利薄的中国软件厂商来说无法抵御。金山WPS几乎是在很短时间内就丢掉了原有的优势，“前有盗版，后有微软”成为金山总裁雷军很长一段时间的口头禅。最终当金山将发展重点转向网络游戏的时候，口号竟然是“我们要告别苦大仇深的传统软件业，在新产业中寻找成功者的快乐”，其中之痛可见一斑。由此拓展开来，中外3G标准之争、中外DVD格式之争、中外无线互联标准之争，加上国外科技展上中国产品屡屡被查抄的新闻，几乎无一例外中国IT企业都是输家，除了拥有“庞大的制造加工业和世界第一的市场规模”之外，我们面对国外科技巨头的竞争几乎毫无还手之力。“汉芯”业已证明是中国IT行业的一个耻辱，另一个“龙芯”多年之后仍旧没有投入大规模商用的迹象，自主创新，我们似乎永远占据不了上游。



雷军：前有盗版，后有微软，金山的辛苦只有我们自己知道

由此我们需要探讨一个更深层次的问题：在经营多年之后，中国的软硬件产业究竟处在一个怎样的态势？在令人眼花缭乱的发布会和广告背后，中国IT行业的能力，究竟体现在哪里呢？我们经营多年的“中国硅谷”中关村，如今留在公众的印象，更多的是永远响着大喇叭，人流汹涌的卖场。中国的IT行业者的确为创新做出了诸多努力，但这一切都顶不上一次“汉芯”事件给中国IT行业带来的耻辱。在方正系统的创始人、著名科学家王选去世之后，充斥在各个媒体版面上的，是“王选之后，再无王选”的盖棺定论，这一方面在赞誉王选先生智慧和伟大的同时，也从另一个角度暗暗昭示着中国IT行业创新力和竞争力的不足。更重要的是我们至今没有能够打造一条完整的自主IT技术产业链，虽然多次试图占据上游“标准”，但缺乏足够认真的创新精神和耐心，缺乏足够的资金，更缺乏有效的成果商业转化制度，使得倪光南院士等有志之士的雄心，只能长期停留在纸面上，直至白头。

还是以中国的软件行业为例。无论是大连、成都、西安、北京、苏州等地，所谓“高新科技软件园”中，真正涉及通用软件创新研发的企业，无论从规模还是从产值来看，都不能算是其中的主流。除去行业聚焦的网络游戏软件研发外，软件外包加工是最主要的经营方向。表面看来还很繁荣，好像软件从业人员越来越多，动辄上万人的公司，数百亩的产业园，但产值的增长却远远落在投入增长的后面，换言之，中国软件产业利润率正逐年下降，外包公司越来越多。由此带来一系列问题——“软件开发”工作变得愈加简化，从业人员待遇每况愈下，整体素质无法得到提升，企业勉力维持，只好扩大规模，降低成本，以吸引更多的外包服务，而把行业拖入恶性循环。根据中国国际软件和信息服务交易中心发布的《2007中国软件自主创新报告》显示，网络游戏、杀毒软件、软件外包加工是最主要的3项盈利业务来源。但存在的问题却非常明显：1.截至2006年底，57.6%的软件企业年营收在500万元以下，超过1亿元的企业不足5%，规模太小，缺乏足够的抗风险能力。2.中国软件行业从业人员流动性极大，国内中小企业变成了“黄埔军校”，新招进来的员工工作一年左右，就可能会被一些大公司挖走，难以形成长期稳定的核心竞争力。3.国内软件企业的产品类型中，平台软件和中间软件的比重低，技术含量不高，软件产品的范围相对狭窄，难以形成自己的优势特点。4.大量中小企业为生存所困，还是小作坊式的生产，对资本也缺少吸引力，更无力开展技术创新。

如果将这些具体特征落实到相关企业上，金山依旧是个非常典型的例子。例如根据其最新财报，总营收中，来自网络游戏方面的营收已经超过了75%，来自杀毒软件和办公软件的收益总共不超过20%。在过去两年中，其总裁、副总裁、财务总监、海外市场推广总监、国内市场总监等中高级管理人员纷纷离职。即使最终成功上市，但并未取得预期中的辉煌表现。而2008年其业务重心还有进一步向网络游戏方面倾斜的迹象。这也难怪金山可以迅速做出反应，宣布支持微软OOXML文档格式标准——办公软件对于金山来说不再是当年的旗帜，而是业务构成中不占据主要地位的一部分，从商业的角度出发，它可以很痛快地做出取舍的决定，而且这种决定对于投资市场上的股

东来说，还是个利好消息。

另一方面，在微软的重压之下，也有一些逆水而上的例子，最显著的就是浏览器软件和影音播放器软件领域。浏览器软件国外有FireFox，国内有遨游。影音播放器软件国外有RealPlayer，国内有暴风影音。这些企业得以生存的一个重要前提，就是微软在连续的反垄断诉讼中不得不放开这两个领域，无法利用操作系统优势形成压倒性竞争。加上这些企业在技术研发和升级上始终不遗余力，相互竞争又相互扶持，在没有事实标准的情况下，浏览器和影音播放软件领域没有形成微软一家独大的局面。而下载软件领域中，由于微软在互联网运营上始终不得其法，没有丝毫的先手优势，结果BT、eMule、快车、迅雷等软件群雄迭起，给广大网民带来了足够的选择和充分的便利。虽然下载软件有其特殊性，但其局面的形成，对办公软件的发展还是有很好的启示。

事实上，即使在国外，对微软野心保持警惕的企业也远远不止一家，诸多海外PC制造商认为微软对软件的新销售办法使得他们被迫压缩在其他配件采购上的开支，尤其是在目前全球PC销售市场持续不景气的情况下使他们更加难以自拔。近几年来，处理器、硬盘、内存和其它部件的价格持续下跌，但办公软件的价格一直居高不下，越来越多的PC制造商在考虑以其它公司更便宜的软件取代微软昂贵的软件。戴尔曾经在北美市场上销售的Dimension 2300台式机和Inspiron 2600笔记本电脑，以及惠普Pavilion台式机都安装了Corel公司的WordPerfect软件。这种软件与微软的办公软件类似，包括WordPerfect文字处理应用和Quattro Pro电子数据表程序。微软一直以来的竞争对手——SUN公司也早已在全球发布了办公软件产品StarOffice，其中文版名为Starsuit 6.0，可运行于Windows、Linux和Solaris等操作系统，可完成文字处理、电子表格、演示文稿、图像制作与处理、数据库管理等各种任务。随后SUN又发布了办公软件OpenOffice的第一个用于苹果电脑的Mac OS X操作系统的测试版。目前SUN办公软件产品在欧美和日本都占据了一定的市场份额，显示出旺盛的生命力。

4. 寻找曙光

中国软件行业的出路何在，这个问题太大太复杂，虽然中国办公软件企业的困境和整个行业的困境在很大程度上是共通的，但是有微软OOXML文档格式成为国际标准这个事实在前，办公软件企业面临的问题却是非常独特和具体的。回到最初的话题。如何应对微软标准的晋级？是否国产UOF文档格式标准已经毫无机会？答案并不那么悲观。袁萌教授从善意角度出发，阐释了微软在“开放性”上做出的努力，也指出了UOF、ODF和OOMXL并非不能共存，这已经将冲突变得明朗化。即使微软有心冒天下之大不韪，在未来再次施展挤压性竞争战略，依靠事实垄断，通过知识产权打击UOF和ODF，也需要考虑第一次晋级资格审核时各国代表的戒心，后来获得国际标准资格也并不代表一劳永逸。但从更理性的角度出发，倪光南教授和胡才勇总裁从“小人”的角度出发，未雨绸缪，提高中国UOF标准竞争力的建议，还是更加符合实际的。正如胡才勇总裁指出的那样，微软的成功绝不是偶然的。如果从其竞争策略上进行分析，其主要成功经验就在于利用格式的不断升级实现对用户的绑定是最为重要的竞争战略之一，OOXML的推出是其过去竞争战略的延续。OOXML虽然披上了“开放标准”的外衣，但客观上利用其一贯的市场垄断地位，借用“事实标准兼容”或“格式兼容”的手段维护自己的市场优势地位的做法不会有什么变化。而且目前OOXML文档格式的技术说明并未完全披露，其中存在的问题没有全部得到解决。根据倪光南院士的介绍，OOXML格式在技术上至今还存在不成熟性和私家协议特性，阻碍了该标准的广泛实现，有悖于公平竞争原则，微软通过该标准控制整个基础软件产业的意图还是存在的。此前“标文通”的实践表明，办公软件文档格式仅能够确保文档的格式和内容被正确记载，但无法做到精确的版式兼容。如果版面算法不一致，跑版现象是难以克服的。微软并没有公布OOXML相应的实现指南，特别是版面算法，因此，OOXML的初衷，即通过OOXML让众多的实现人员能够忠实地再现以前的所有办公文档很难实现。ODF有开源的Open Office作为参考实现，使人们得以分析其版面算法，但 Microsoft Office则不能。由于缺少真正的可行性实施指南，微软Office 2007就实际

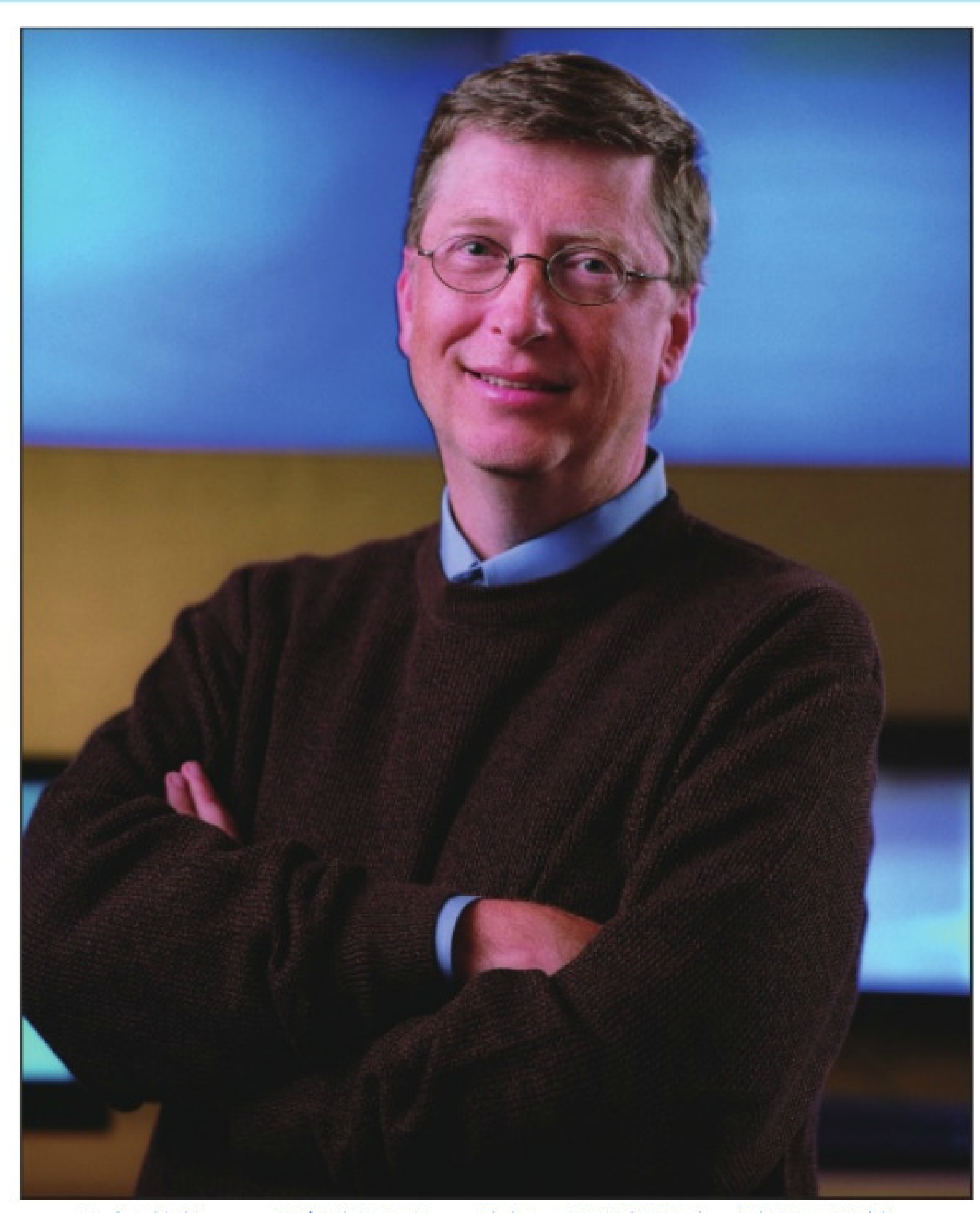


貌不起眼的电脑办公文档格式，实际关系着国家安全。在这个问题上，中国人能对微软完全放心么？


胡才勇表示，微软OOXML格式标准的晋级是他没有想到的事情

成了OOXML的唯一实施标准。微软制定了一个“开放”的标准，但所提供的实施标准就是 Office 2007； 由于Office 2007的封闭性，反过来决定了微软是OOXML的唯一实现者。

还有一个更为严峻的问题在于，现在已经有了3个版本的OOXML，一个是微软Office 2007已经实现的“MS”OOXML，一个是修改后第一次提交给ISO的审核版本“ECMA”OOXML（未被通过），第三个是根据ISO表决中提出的3522问题修改后的“ISO”OOXML，这个版本是得到通过的版本。微软Office 2007是否也能随之修改，使其符合“ISO”OOXML标准，现在无从得知。由于缺少符合性测试案例，我们甚至无法确认Office 2007是否符合“MS”OOXML标准。换言之，完全可能出现的情况是：如果微软以商业秘密和知识产权的理由阻挠，在OOXML成为国际标准后，市场上有可能根本就不存在完全符合该标准的产品，而旁人也根本无法得知。至少现在的Office 2007并不符合目前还没有正式成文的“ISO”OOXML，最多也只是符合“MS”OOXML。这样的OOXML虽然号称是开放的，事实上却不算开放。将来在市场上流行的仍然是“MS”OOXML，仍然是微软Office 2007以及后续的版本“说了算”的标准，就算ISO通过OOXML成为国际标准，不能完全开放的事实使得微软缺乏足够的监管，那么谁来保证微软自己会严格遵守既有的标准？微软的逐步的“微小”差异的改变都可以使它牢牢的掌控着该标准，并以ISO的名义号令天下。过去中国用户大多数不得不采用封闭的文档格式DOC，文档拥有者包括政府部门对其文档并不具备真正的拥有权。我们现在已经开始丧失存取、修改和保存十几年前档案文档的能力，现在微软的流行版本对10年前的Word文件已不能“精确”地支持。自微软Office 2007采用OOXML格式放弃DOC后，微软新老版本文档格式兼容问题将会更加突出。由于OOXML的事实封闭性，用户将仍然只能使用特定的专用软件（微软出品）才能完全读取内部信息，对单一产品的依赖和锁定仍将存在。用户对文档信息的所有权无法得到保障，同时存在极大的安全隐患，可能导致严重的信息安全问题和隐私权问题。在事实封闭的OOXML格式之上构建国家信息安全将成为不可能完成的任务。因此OOXML一旦被广泛采用，并取代DOC格式成为另一个事实标准，那么国产办公软件、Linux操作系统以及国产CPU所面临的未来的确不值得乐观——剥离商业竞争的因素，国家利益和安全也不允许中国文档标准事实被国外文档标准所取代。因此中国必须要有自己的文档格式标准，无论微软是否愿意放开竞争，UOF都必须成为中国软件业的重要参考标准。面对这种态势，应对策略只有一条：就是坚定不移地推广UOF的应用，只有让UOF成为被大众广泛接受的格式标准，才能最终确保用户的文档拥有权，确保国家信息安全，并给国产基础软件提供一个发展的空间。


比尔·盖茨——在商业问题上，我们不能指望他会对谁手下留情

要想解决上述问题，促进国产基础软件的切实发展，保障政府和用户对文档信息的所有权和话语权，促进国家标准UOF的全面推广应用将是我们的出路，也是希望所在。

兼容微软Office的文档格式一直是国产办公套件厂商市场竞争的一个主要障碍，也是微软维持自己市场垄断的最佳武器。微软放弃封闭的文档格式DOC，推广自己的新格式OOXML，也是希望通过格式转换进一步巩固自己的垄断地位。微软Office正在从2003版本过渡到2007版本，这个版本的变更对微软公司而言是一个重要的策略。因为，MS Office 2007版本完全改变了原有的用户界面和操作方式，同时放弃了垄断用户多年的封闭文档格式DOC。如果我们能够让用户在产品更新换代之际，选择国产办公套件，而不是重新学习MS Office 2007版本，这将是打破微软垄断的一个重要契机，更是发展国产办公套件的一个难得机遇。

随着国家标准UOF的正式实施，文档格式的问题不再成为国产办公套件厂商的技术障碍，使国产基础软件首次具备了公平的技术竞争平台。加快UOF的推广应用将有助于国产软件摆脱垄断赢得更好发展，也能有效应对微软格式升级战略。因此，对UOF的支持应从国家信息产业发展的高度出发，UOF的推广实施关键在于最近的几年时间，基于UOF发展国产基础软件产业的立场和政策，我们应该坚定不移地实施下去。让UOF不要成为另一个RTF、一个微软格式大转换的跳板，而是成为一个被认真执行贯彻下去的标准，这应该是产业界所有人的共同责任。P


王开源向盖茨抗议——是不是我们最后也只能有这样的选择？



“反”，给互联网理性的力量

■北京 鼓楼

早在网上流传的一张我武警官兵拿僧侣服装参加电影拍摄的照片，被达赖作为“武警假扮僧侣”的证据，拿来解释拉萨的暴力事件。达赖在3月29日的记者发布会上振振有词道：“我们已经听说有好几百名士兵拿到了喇嘛的衣服，解放军士兵穿上这些衣服假扮成僧侣。”而全然不顾照片中的武警战士着2004年5月以前的夏常服，围观群众均着夏衣的事实。

利用互联网造谣生事，小则可能歪曲真相毁人名誉，大则甚至可能妖魔化行政机构动摇民众对政府的信任。而正本清源，规范和自律个体在网络中的言行，以理性和理智对待互联网上的声音，造谣者将无处生存，公理和正义将得到彰显。

“反”之最强音

倘若没有西方记者3月27日在外交部新闻发布会上的惊讶，恐怕www.anti-CNN.com（以下简称anti-CNN）还不会一时之间声名鹊起。西方记者的质疑与不解，恰恰说明anti-CNN戳到了某些西方媒体的痛处——那种以为西方媒体代表的就是“客观事实”、就是“真理”的观点，已经再也无法在中国人这里立足了；那种以为随意断章取义就可以妖魔化中国的做法，已经再也无法蒙蔽世人了！

那么这样一个引起西方媒体关注的网站anti-CNN，究竟是怎样的一个网站？

3月14日，西藏首府拉萨发生打砸抢烧严重暴力事件，由于一些不法分子的破坏，18名无辜群众被烧死或砍死，造成直接财产损失近2.5亿元。这一事件，是达赖为首的藏独集团企图分裂国家的卑劣行径，为中国人民所不齿。然而，这样明确无可争议，有大量人证、物证甚至街头录像的事实，到了某些西方媒体口中，就变成了“中国政府镇压西藏人民”。在这些歪曲事实的报道中，明目张胆偏袒在拉萨市打砸抢烧的暴徒，暴徒肆意打砸抢烧成了“和平抗议示威”，警方为恢复秩序而依法处置却成了“武力镇压”。



在这个西方媒体的网站上，尼泊尔军人被说成是中国军人

类似的报道连篇累牍出现在西方媒体的头版上，其中包括美国有线电视新闻网（CNN）、福克斯电视台、英国的BBC、《泰晤士报》、德国的RTL电视台等部分西方主流媒体，这怎能不引起中国人的愤慨。中国人并非不能容忍媒体的不同观点，但新闻报道却置新闻真实性与新闻媒体的职业道德于不顾，违背新闻的客观公正原则，“理直气壮”地将错误和PS的图片当作事实进行宣传，这样的“新闻报道”中国人又怎能接受？！



anti-CNN的首页



anti-CNN的讨论区

在信息交流速度日渐以秒计算，网络发达的今天，西方媒体所作所为迅速被国人了解。愤怒的国人立即采用文字、图片、视频等一系列手段在网络上予以反击，揭露西方媒体的虚假不实报道，告诉世人拉萨事件的真相。而在那些造谣诬蔑中国的西方媒体中，CNN的“力度”最大，冲在了“最前面”。

因此，“反CNN”网站anti-CNN顺其自然诞生了，这是中国网民利用互联网这一传播工具，对西方媒体说“不”的最强声音。

截止到本刊发稿日，这个3月20日才成立的网站还没满月，却已经有了将近5万的注册会员，20万的发帖量，最高一天的发帖量超过两万，日浏览量超过50万，其中有超过40%的流量来自海外，这是大多数经营性网站很长时间都达不到的成绩。然而，anti-CNN仅仅是一个纯粹的公益性网站，没有商业推广，没有噱头炒作，它的异军突起是因为它第一个扛起“反对西方媒体歪曲报道”的网络大旗。它的关注，来自网民对祖国的深切热爱；它的关注，不是哗众取宠，不是借机赢利，不包含丝毫的商业动机，仅仅就是为了收



藏独份子将篡改过的五环旗挂在埃菲尔铁塔上


当奥运圣火经过巴黎时，一些人就是这样欢迎它的

集、整理并揭露西方部分媒体失实的新闻报道，为了公理和正义的声音不被傲慢与偏见淹没。

从诞生到现在，anti-CNN在网友的支持下不断壮大着力量，正是“众人拾柴火焰高”的体现。志愿者组成的翻译小组，将海外各种关于中国的报道客观公正地整理翻译；网站工作人员发布国内外关于境外媒体报道的评论和舆论反响；更多的网友主动收集境外各国媒体就西藏3·14事件的不实报道。在anti-CNN网站的内容版块中，有对西藏骚乱风波与境外媒体报道进行反思的专区，还有西藏事件专区，揭露境外的歪曲报道，介绍西藏历史现状。网站上还设置了奥运专题，报道火炬传递情况，集中发表奥运年大家的所见所闻。

然而，西方有些媒体非但不承认自己对3·14拉萨事件的报道有误，还变本加厉，对火炬传递过程中出来破坏的藏独分子照顾有加，在纵容藏独分子的同时误导人们对奥运和北京的认识。因而，天然就负有揭露传媒虚假报道责任的anti-CNN，毫不犹豫担起这个义务，追踪整个火炬传送过程，随时准备与不良的西方媒体来场“针尖对麦芒”，绝不礼让的“话语权”斗争。

anti-CNN收集的大量证据表明，CNN针对中国有过很多不实的新闻报道。CNN成了移花接木、断章取义、混淆视听等背离新闻真实性原则报道的代名词，“做人不能太CNN”迅速取代“很黄很暴力”成为近期的网络流行语。

但是CNN报道失实，并不意味着反CNN可以肆无忌惮，可以偏激和谩骂，哪怕是在虚拟的网络上，以暴制暴也从来不能真正解决问题。只有客观公正地摆事实、讲道理，才能彻底战胜对手，并争取许多不明真相的大众站在事实这一边。

anti-CNN网站从一开始便深知这一点，在它的首页上就用醒目的大字明明白白写着：“本网站是网民自发建立的揭露西方媒体不客观报道的非政府网站。我们并不反对媒体本身，我们只反对媒体的不客观报道。我们并不反对西方人民，但是我们反对偏见。”网站上登出的每一条失实报道内容都得到了确认，有充足的不容质疑的证据。网站要求网友和志愿者提供的信息要有完整性和真实性，内容必须包含原文及地址链接、原作者、网页截图，不得捏造或歪曲事实；如果提供的是外媒新闻报道，要有新闻的发布时间、新闻所在国家、发布媒体名称及新闻标题，编译者需在硬盘上保存相关网页、图片，以便日后查证。这一切努力，是为了打造一个公正客观的网络平台，让全世界人民听到真实的中国声音。

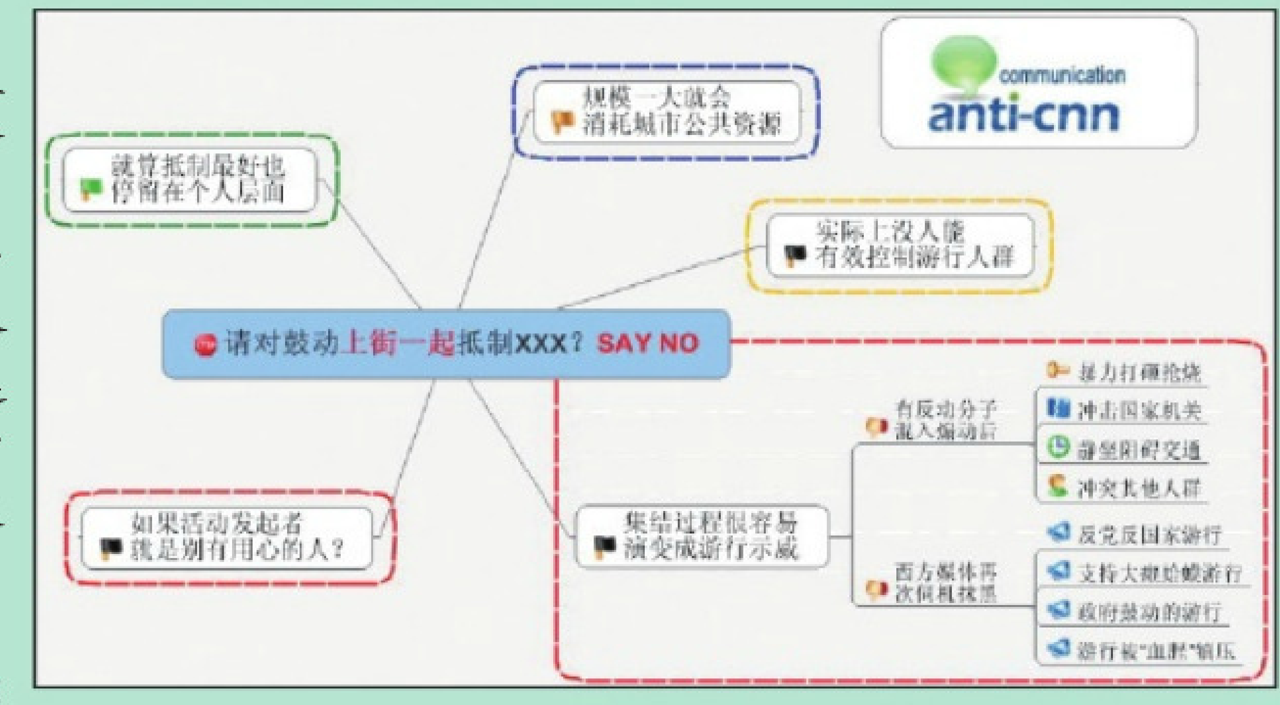
当然，西方对中国的偏颇报道，不可能只有西藏的拉萨事

抵制家乐福

当奥运火炬在巴黎传递的时候，巴黎的部分参议员和被谣言煽动的民众对火炬传递进行阻挠和抗议。在这种氛围中，藏独分子更是闹腾得厉害，甚至嚣张到抢夺残疾火炬手手中的火炬，但这样野蛮的行为丝毫没有受到法国主要媒体的谴责。

法国人的傲慢与偏见激怒了中国人，通过网络上的论坛、QQ群、MSN等方式，一个5月1日抵制法资企业家乐福的倡议得到了积极响应。大家希望通过5月1日不去家乐福这样的行动，表达对法国在火炬传递中恶劣表现的愤慨与不满。没有确定的组织者，但网络将最初的倡议声音放大，并且迅速传遍世界各地，连家乐福与法国人也都知道了这个倡议。有记者还在中国外交部的新闻发布会上就这个问题询问发言人，发言人认为，中国民众会依法表达他们的合理诉求。

确实，网民已经不是几年前的易于激奋和冲动，更多人保持着理智和清醒，深知抵制是为了什么，因而对倡议中夹杂的种种声音保持怀疑。那些诸如号召去家乐福游行的、不购物浪费的、认为抵制毫无用处的等或偏激或消极的言语等，再也不能引起大的响应。



网络上理智的面对“抵制家乐福”的声音

件这一桩而已。事实上，西方媒体一直就对中国怀有颇深的成见，这一点有识之士早已看出：西方媒体一贯以西方价值中心论为其衡量是非的前提，对我国则采用双重标准。如何打破西方媒体的话语霸权，民众用anti-CNN给出了漂亮的答案。

正是由于anti-CNN的存在，更多西方媒体的恶劣行径被揭露。年轻一代中国网民有理有节，有方法有科技含量地与西方话语权的斗争，使越来越多的外媒不得不正视他们所要诽谤的中国，纠正对中国年轻一代“亲西方”的轻率看法，甚至有视anti-CNN为眼中钉肉中刺之感。不久前，anti-CNN遭到不明黑客攻击，虽然很快恢复正常，修复了首页数据，但英文版论坛的数据全部丢失了，可见这个网站确实已经让有的人“坐立不安”了。

中国古语：“若要人不知，除非己莫为”。遗憾的是，西方媒体并没有因为种种造谣被揭露而有所收敛，对中国的诬蔑及对藏独的美化都还在进行着。就在前几天，当北京奥运圣火传递到旧金山时，CNN主持人卡弗蒂还公开谈话辱骂华人是“呆子和暴徒”，称“中国产品是垃圾”“在过去50年里中国人基本上一直是一帮暴民和匪徒”；法国媒体更是为他们在巴黎抗议奥运火炬的行为叫好，认为这很好地羞辱了中国人。

看来，anti-CNN还任重道远。



网友自制的宣传板

“反”之坚持者

其实，网络中理智的声音一直就存在着，有理性的人们坚持信仰，探寻真相、真理的行动从来没有停止过。他们建立公益性质的网站，宣传正义的声音，批判揭露违法与社会不良现象，为民众服务。

成立于2005年的中国正义反腐网（http://www.cnzyff.com/）就是这样的一个网站。网站上开设的百姓呼声、上访维权、人权动态、土地拆迁、引资污染、执法腐败、反腐在线等频道内容都与百姓生活密切相关，为百姓遭遇的不法事件提供诉求渠道、维权方法，揭发腐败分子的手段。网站还提供法律法规信息和咨询服务，反馈政府回音。这个以“倾听百姓呼声，关注社会热点，追求公平正义，探索事实真相”为宗旨的网站，希望做老百姓维权和反腐倡廉的网络平台，利用网络的力量，更有力地打击腐败分子和黑恶势力。反腐网的用意虽好，但网络上良莠不齐，难免会有别有用心的人钻空子，需要提防。网站的工作人员可以网上查询，所有编辑信息都公开，还有“凡本单位工作人员外出工作时，工作证或特派调查员证必须与介绍信一并使用方为有效”的声明，保证了网站的信誉与真实性。

每年的3月15日消费者权益日都会展开各种维权活动，维护消费者的权益却不能仅仅依靠在“3·15”这天的各种维权活动。对侵害消费者权益、屡屡出现的商业欺诈等违法行为，中国反商业欺诈网（http://www.antifraud.gov.cn/）坚持灵活多样性的宣传。网站以典型案例讲解防范商业欺诈的方法，警示信息栏目公布违法公告，网站用网刊的形式介绍商业知识，制作很多特别专题，内容包括了防范专利欺诈、2008.3.15“消费与责任”行业信用评价、关注保健食品关注健康、诚信经营规范促销、防范房地产假按揭风险、让保险真正保险等，为广大消费者提供网络信息与投诉之门。

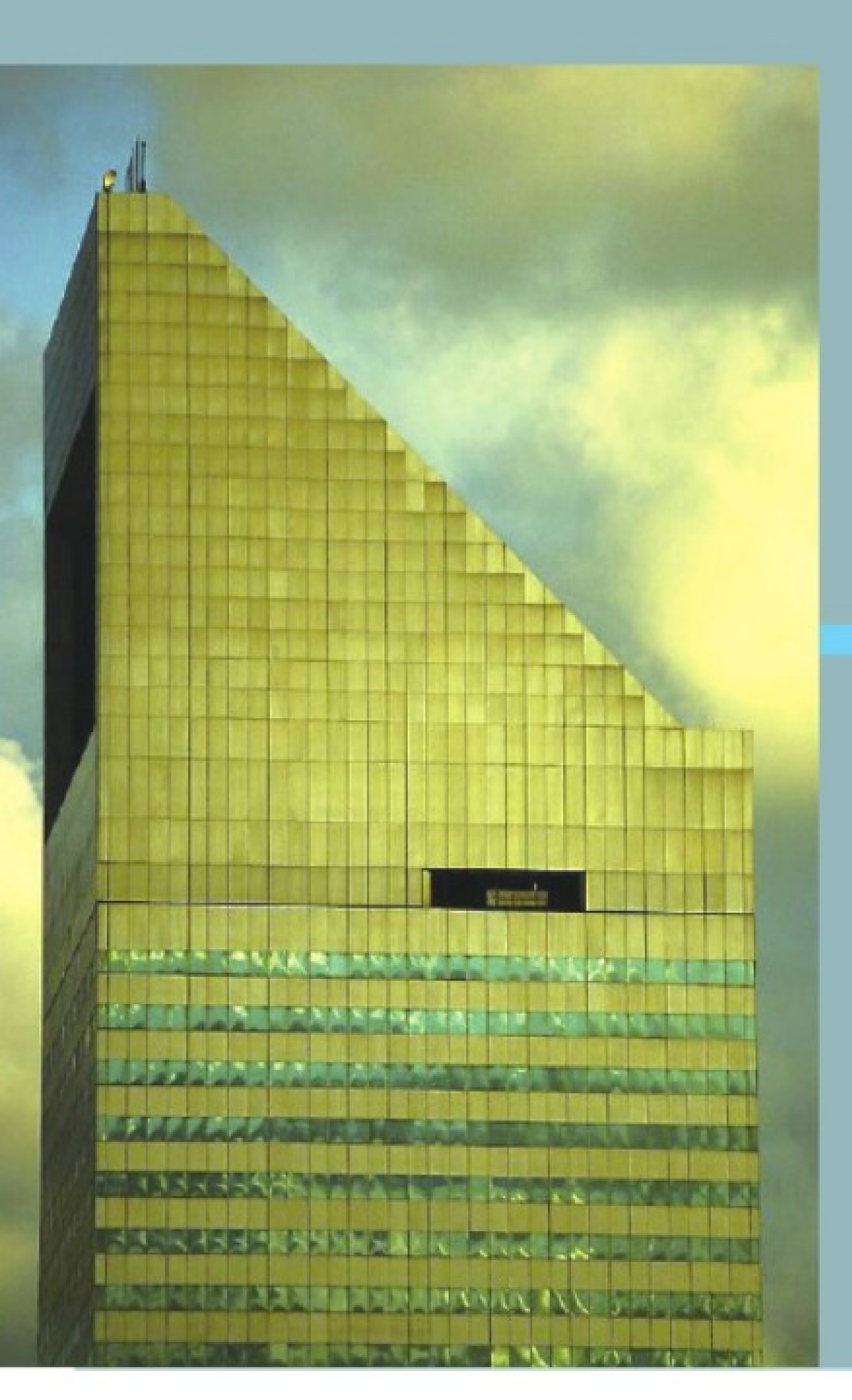
有简繁两种版本的中国反邪教网（http://www.cnfxj.org/）是对以法轮功为代表的邪教组织进行揭露批判的网站。在海外，法轮功的余孽仍然不死心地为法轮功摇旗呐喊，并以诽谤造谣中国许多事务为“己任”，他们利用互联网群发垃圾邮件，进行攻心之战，这些伎俩都在中国反邪教网上被揭露出来。网站及时报道各地反法轮功的活动情况，对邪教各种反华动态进行追踪披露，还有心理健康与精神控制方面的科普知识，讲解宗教与邪教的不同。网站收集了大量历史资料与视频，以确凿而翔实的证据批驳法轮功这一邪教组织。

在网页上用“再没有什么比欺骗自己更容易的了”来做网站签名恐怕很少见，只有深深受过传销之苦的人才会发出这样近似呐喊的声音。反传销网（http://www.xihuo.com/），针对传销这个恶瘤而建立的网站，在揭露传销恶行的同时，还用自己微薄的力量帮助陷于传销泥潭之中的无辜者，论坛、动画、视频，一切能够揭露传销伎俩的手段能用的都用了上来。维持这样一个网站会有什么样的困难？站长在网站的介绍中隐约提到，但他有信心坚持，因为“为了陷入泥潭的那么多灵魂早日脱离传销的无底深渊，它们就像那一条条被扔在岸上的鱼，回不了大海；为了我们已经在海里，不忍看它们那样挣扎着被毁灭；为了他们有一天脱离了传销还能活，还不至于输那么惨。”这个网站，是“反传的天空：关于爱，伤害，无奈，别离，救赎；关于等待，相信，坚持，真情，安慰。”



MSN上的爱国心

还有许许多多类似的网站，我无法将它们在这里一一介绍出来。它们的存在，像是互联网迷宫中的一盏盏明灯，积聚着正义和理性的力量，照耀那些在网络和现实中迷失的心灵，帮助许许多多的人，找到家。



高清掀风暴，网络视频新攻略（上）

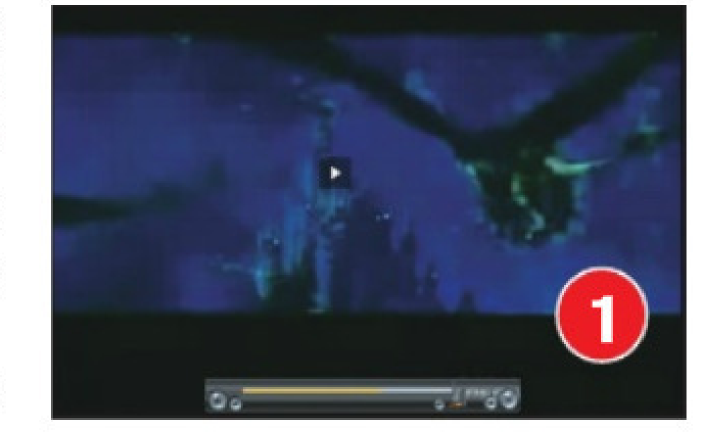
■贵州 冰河洗剑

2007年，视频分享风潮继续席卷互联网行业，在经历了最初的发展期之后，国内的在线视频网站市场分割格局已基本稳定，成各方鼎立之势。虽然视频网站看似火爆，但视频网站的先天缺陷——在线视频网站提供的视频播放清晰度不足，一直成为困扰视频网站市场做大的“瓶颈”。不过2007年底，美国Adobe系统公司对其Flash 9.0播放器进行了升级，其中支持了H.264编码，由此引发视频网站扩张的大风暴。借助网络视频编码技术的提高，在线视频突破了原有的视觉效果瓶颈，视频网站供高清在线视频的步伐越来越快……



第一部分 Adobe Flash Player与高清视频

传统的视频网站一般支持用户上传多种格式的视频文件，然后视频文件将会由服务器统一转换，并通过Flash流媒体服务让用户播放。上传视频在经服务器进行转换的过程中，为了保证在线播放的流畅性及版权安全性，视频文件格式会被转换为FLV格式。这会导致视频的质量被降低，原有的清晰视频往往会变得模糊，甚至让人难以接受。例如下面显示的是一张普通FLV视频全屏播放截图，整个画面播放效果非常差（图1）。



视频在线播放视觉效果不理想，是影响视频网站吸引更多用户的一大瓶颈——随着网络在线视频站点的发展，这一瓶颈变得越来越明显。

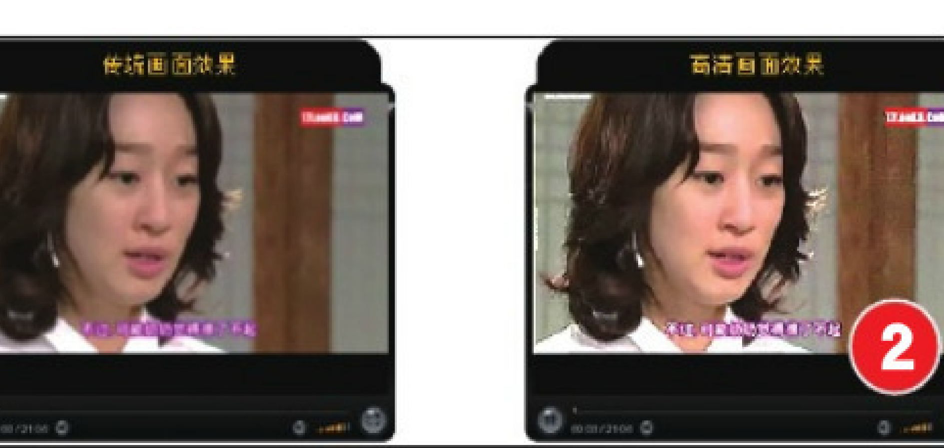
1.支持H.264编码的Flash Player

迫于FLV格式清晰度不足严重影响用户的体验，Adobe公司开始对Adobe Flash Player播放器进行改进，以期能够兼容更多的高清视频格式，改变在线视频画质模糊的尴尬局面。

从2007年8月开始，Adobe公司就开始推出了代号“MovieStar”的Flash Player 9新版播放器测试。到了2007年12月初，Adobe公司终于发布了Flash Player 9 Update 3（9.0.115.0），开始正式提供对H.264编码视频的支持。

Flash Player 9 Update 3引入了“和蓝光BD/HD DVD完全相同的高清标准”H.264，并提供对高效AAC（HE-AAC）音频格式的支持。最新版本还支持硬件加速、多核心优化、跨平台全屏高清视频播放等功能。硬件图形加速将改进视频播放，用户甚至可以全屏观看高清视频。H.264格式也是苹果公司Quicktime和各种硬件播放设备所支持的格式，对此格式的支持，使得网络浏览器中也可看到1080线的高清视频。

Flash Player 9 Update 3的出现，意味着网络高清视频的时代即将到来。Youtube开始将网络视频大批量转向H.264格式，而国内的土豆、六间房、优酷等视频网站，也纷纷开始展开高清视频服务。高清视频的优质画面有着莫大的吸引力，往往位列于各大视频站点热门点击播放排行榜前列。从一张土豆网提供的高清视频与传统视频画面效果对比中，可以看出高清视频的优势（图2）。



> **FLV视频格式**
>
> FLV是Flash Video的简称，是由Macromedia公司（现已被Adobe并购）开发的属于自己的流式视频格式。FLV也就是随着Flash MX的推出发展而来的视频格式，是在Sorenson公司的压缩算法基础上开发出来的。FLV格式的优势是可将文件压缩得更小，兼容并统一了多种播放格式，兼容性好，可不通过本地的微软或者Real播放器播放视频。FLV格式视频的播放速度极快，并且能起到保护版权的作用，因此在网络视频站点上被广泛应用。但网络FLV的缺点和优势一样明显，其缺点是难以下载保存，同时视频压缩比过大，导致画面不够清晰。

2. “高清释疑”

H.264视频编码标准是由国际电信联盟电信标准化部门（ITU-T）和国际标准化组织/国际电工委员会（ISO/IEC）共同研究发布，其优异的技术优势成为视频领域选择最多的高清编码格式。

H.264编码视频比FLV格式视频的优秀之处在于：如果文件大小一样，H.264格式的清晰度和流畅性将比FLV格式提高近一倍！也就是说，用户在观看同样大小的视频时，H.264编码视频播放的清晰度和流畅性比非高清版提升一倍。因此，Adobe Flash Player播放器提供支持H.264编码，成为突破视觉效果瓶颈问题的关键，使得在Flash视频网站上欣赏高清视频成为可能。

高清视频相对传统视频来说，画质上将有质的飞跃，即使在全屏状态下欣赏效果也极佳，且对操作系统及硬件设备没有任何要求，在1MB的网络速度下也能流畅播放，缓冲时间极短。尤其值得一提的是，H.264高清视频可直接支持iPhone/iTouch、PSP终端。

第二部分 高清网络视频初体验

对于原来视频站点上模糊的视频，许多朋友肯定早已审美疲劳了，那就赶快来体验一下最新的高清视频吧！

一、主流视频站点高清频道

新版的Aobe Flash Player推出后，Youtube率先推出对高清视频的支持，国内的土豆网、六间房等，也纷纷开始对高清视频进行支持。但由于主流的视频站点改造升级需要一定时间，因此高清视频并未完全代替原有的普通视频，而是推出了相应的高清视频频道，或提供了一部分的高清视频。

1.Youtube

虽然Youtube是最早提出高清视频概念的，不过Youtube的高清视频一直迟迟不见踪影，直到3月初才开始进行高清视频的测试。

Youtube提供的高清视频，可通过在视频链接地址后添加参数进行测试。只要在视频地址后加上“&fmt=6”参数，就可以观看到比原版更清晰些的视频；而在视频地址后添加“&fmt=18”，视频可以MP4的标准（480×360，H.264 with AAC Audio）播放。例如，可通过如下链接形式体验高清视频效果：



http://www.youtube.com/watch?v=QAE2-FQHkok&fmt=18

其中，“&fmt=6”参数提供的视频清晰效果并不明显，MP4标准的视频则非常清晰，但目前仅有一小部分视频可以看到效果。这里有一段Youtube视频，从这段视频里我们可以感受一下未来的Youtube高清视频（http://www.youtube.com/watch?v=e_HgzguhTKk）。

传统的Youtube视频分辨率只有320×240，这段视频的分辨率为960×540，速率为6000kbps，效果非常清晰。在全屏状态下观看效果也相当不错（图3），但视频加载时的等待很痛苦。

2.六间房高清影院（http://6.cn/s/gqmovie07/）

6.cn六间房推出的高清视频节目频道是“六间房高清影院”，在该频道栏目中，提供了大量的高清热门电视剧和电影，资源比较丰富（图4）。高清影院中的节目播放页面都被打上“高清-HD”的标记，在播放时，画面质量非常高，速度也比较流畅。



3.土豆网的高清视频

土豆网并未推出专门的高清视频频道，而是提供了一部分的高清视频，直接搜索“高清”关键词即可搜索到高清视频。在土豆网中，高清视频播放窗口上方都有红色的“H高清视频”标记以示区别（图5）。

4.优酷

优酷是继土豆网、六间房之后国内第三家推出高清频道的视频网站，同样，优酷也没有专门的高清视频频道，需要输入关键词“高清”进行搜索。



二、非主流高清视频站点

除了Youtube、土豆、六间房等著名的视频网站，还有许多有特色的网络视频小站点。这些站点小而精，虽然规模不大，但在追求视频品质上却更积极主动。

1.SOSG高清在线动漫影视基地





SOSG（http://online.sosg.net/）是一个极为丰富而专业的动漫影视站点，经典的《海贼王》《火影忍者》《名侦探柯南》等动漫视频都非常齐全，应有尽有（图6）。尤其值得一提的是，该站点提供的所有动漫视频清晰度都非常高，比较有趣的是，每个动漫视频都有相应的“热点导读”栏目，对该动漫的作者、情节等进行相关的评价和介绍（图7）——如果是动漫爱好者，这个高清视频网站是非去不可的。

其实，SOSG网站只是网络上著名的“SOSG在线组”的视频发布收集页面。SOSG在线组是基于免费视频发布平台进行高清在线视频制作的非盈利性合作组织，起初是由SOSG论坛网友创建，旨在与广大网友分享高质量的高清在线视频。SOSG网站本身并没有提供视频上传服务器，而是在本地制作出可直接播放的FLV视频再上传至56、Mofile等视频网站服务器中的。视频采用的是FLV中表现最好的VP6视频编码，并用最大质量比进行压制，因此播放效果非常好。

2.POCLE官方演示站点

POCLE官方演示站点（http://www.pocle.com/）是网上著名的视频分享网站系统的演示站点，该站点提供了大量的高清视频演示，画质也是极为清晰（图8）。



POCLE视频网站系统是目前国内领先的视频CMS，使用它能轻松搭建视频站点和频道。POCLE具有较高的兼容性，能运行于绝大多数虚拟主机空间上，包括PHP+MySQL+Zend Optimizer等。该网站系统通过同步视频数据，运用方便的后台管理，快速搭建视频频道和站点。比较有特色的是，它通过交易平台与10万站点互换资源，免费丰富站点资源。在POCLE中专门推出了针对H.264编码视频的上传，使得建立一个高清视频共享站点变得极为轻松，每一个普通用户都可建立自己的视频站点。

此外，还有许多高清视频站点，而且许多高清视频站点已不仅限于采用Flash播放器进行播放了，还同时提供了P2P播放插件，以加速高清视频的播放。

第三部分 完美体验高清Flash视频

经过上面的介绍，相信喜好视频的朋友都对高清视频的优质画面眼馋不已了，但同时会有一些疑虑，是否要安装特殊的播放器、网速能否播放流畅等。下面就来看看，如何完美体验高清Flash视频！

一、升级播放器

各视频网站能够摆脱灰暗模糊的画面，实现高清的视频，得益于最新版本的Flash播放器。升级Flash播放器到9.0.115版，就可以在线观看各视频网站推出的清晰版视频。

如何查看自己系统中安装的Flash Player版本呢？打开控制面板→“添加删除程序”，在程序列表中找到“Adobe Flash Player ActiveX”，点击“单击此处获得支持信息”，即可查看到当前安装的Flash Player的版本了（图9）。



如果不是最新版本，可下载执行Flash Plasyer v9.0.115安装程序（下载地址：http://fpdownload.macromedia.com/get/flashplayer/current/licensing/win/install_flash_player_active_x.exe），进入安装界面后，点击“Install”按钮，然后一直点击“Next”按钮即可完成安装。



但有时在安装的过程中，会出现升级失败的错误提示，此时需要将原来的旧版本完全卸载后再重新进行安装。下载Adobe Flash Player卸载工具（下载地址：http://download.macromedia.com/pub/flashplayer/current/uninstall_flash_player.

exe），右键点击下载得到的程序文件“Uninstall_flash_player.exe”，在弹出菜单中选择“发送到→桌面快捷方式”命令，创建快捷方式到桌面。右键点击桌面快捷方式，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开属性对话框。在“快捷方式”选项页的“目标”输入框中，在最后加上“（空格）/clean”，然后保存设置（图10）。再双击快捷方式图标，执行删除程序，确定后即可卸载电脑里原有的Adobe Flash Player插件，再重新进行安装即可。

提示：
如果是使用非IE内核浏览器的用户，例如FireFox、Opera等，可下载相应的浏览器插件进行安装（下载地址：http://fpdownload.macromedia.com/get/flashplayer/current/licensing/win/install_flash_player_plugin.msi）。

三、播放加速篇

虽然网络视频变成了高清，但画面质量的提升是在当前网络数据传输率不变的基础上进行的，因此并不会增加额外的数据传输量，也就是不会让原本流畅的视频变得迟缓。不过，对于网络视频播放，速度永远是一个问题，不仅要流畅，还要越快越好！因此，同样需要对高清网络视频播放进行加速！

在播放土豆之类的Flash视频时，速度倒是不错，但其他一些站点就非常不流畅了，尤其是一些国外的视频站点，如Youtube之类的。其实对于普通的ADSL上网用户来说，1Mb的带宽观看网络视频是足够了，之所以造成视频播放比较卡，主要是由于其他一些原因。比如，因为东西南北网络不同，或上网遇到高峰时间，总会造成视频播放很卡。此时，可使用一些专用的Flash视频加速工具进行网络加速播放。

1.飞速土豆

“飞速土豆 v1.1.0”是由土豆网开发的一个视频加速播放工具（下载地址：http://download.tudou.com/speedup/download/TudouVa1.10_0325A.exe）。它可全面加速视频网站，不仅能加速土豆自己的视频，还能加速其他网站的视频，如Youtube、优酷、56、酷6等。

飞速土豆的安装很简单，安装完成后会随系统自动启动，进行网络视频播放加速。如果不想每次都自动启动的话，可右键点击屏幕右下角的飞速土豆托盘图标，在弹出菜单中选择“选项设置”命令。打开选项设置对话框，取消设置窗口中的“开机时自动启动”项即可（图11）。另外，飞速土豆缓冲文件默认设置是1Gb大小，如果硬盘空闲空间比较小，可在“缓冲大小”中将缓冲文件体积设置小一些。

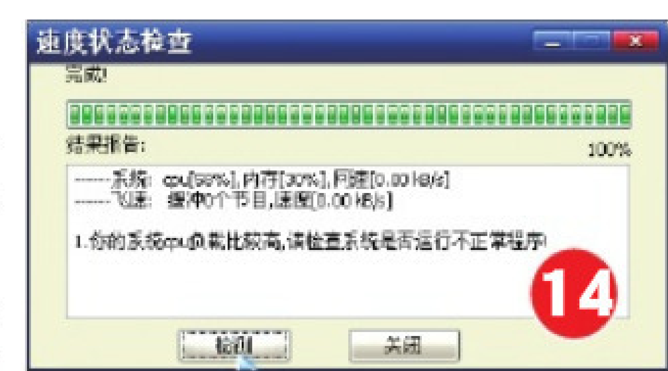




一般来说，在播放网络视频时，飞速土豆就自动开始进行加速。如果查看右下角托盘区图标，可看到在加速中会不断变幻图标颜色，如果图标没有动静，那么说明是处于空闲状态的。在观看节目中，飞速土豆软件没有进行加速的话，可在右键弹出菜单中手工勾选“加速”选项（图12）。

启动加速后，试试观看土豆上人气比较旺的视频，可看到飞速土豆开始进行加速，并在界面中显示当前视频下载速度，及视频连接情况和节省时间等（图13）。从界面中的“可用连接”及“连接数”信息可知，飞速土豆和P2P的原理一样，某个视频看的人多，也就更流畅。因此，并不是土豆上所有的视频都能使用飞速土豆起到加速效果的，有些人气少的视频加速效果不太明显。





另外，如果飞速土豆加速效果不明显，还可以检测一下电脑状态，看看是网络问题还是系统太慢。在飞速土豆托盘图标弹出菜单中，点选“状态测试”命令，就可看到测试结果了（图14）。

2.VV视频加速

“VV网络视频加速器 v1.1.2.218”也是一个采用多线程、P2P、服务器直接加速等多种视频加速技术的加速工具（下载地址：http://www.freevv.com/download/VVSetup.zip）。

安装并执行VV网络视频加速器后，在屏幕右下角的系统托盘显示软件图标，即可自动开始监视在线视频的播放并进行加速了。在播放某个Flash视频时，在VV网络视频加速器窗口“视频加速及下载”中，看到正在播放视频节目的文件大小、下载进度、下载速度等信息（图15）。疾风视频会在视频播放过程中，自动对视频进行加速，同时并不改变用户的视频播放习惯。

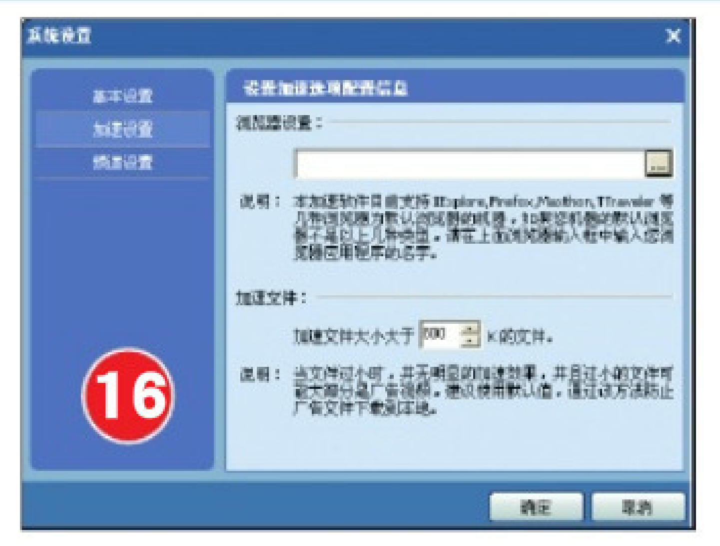


3.VideoSpeedy加速器

“VideoSpeedy加速器 v2.1.0”也是一款永久免费的视频加速软件（下载地址：http://www.videospeedy.com/），通过它加速后能够提高视频流的下载速度，消除画面的停顿，拥有真正流畅的视频体验。

提示：
此外，飞速土豆派在播放长段视频时也非常实用，如果中途关闭浏览器，下次打开会继续从上次的播放点上开始下载，不用从头开始等待缓冲，从而实现断点播放的效果。

栏目编辑·墨雯·phair@popsoft.com.cn



VideoSpeedy加速器默认支持IE、Maxthon、Firefox三款浏览器，要对其他浏览器进行播放加速的话，需要专门指定程序名称。右键点击托盘区图标，在弹出菜单中选择“系统设置”命令，打开设置对话框。勾选“我的浏览器为非默认支持的浏览器类型”项，浏览指定浏览器软件的路径即可（图16）。

执行“VideoSpeedy加速器”后，即可自动对在线视频播放加速。播放视频时，在软件界面“节目管理”标签下的“正在加速”项中，可看到当前加速情况，包括下载速度、进度、体积大小等信息（图17）。



此外，也可以选择其他视频加速软件，比如“疾风视频加速”（下载地址：http://download.jifeng.com/download/jifeng(jifeng.com)-1.2.16.exe），“SpeedyiTunes v1.5.0.8”（下载地址：http://www.speedyitunes.com/down/speedyitunes_setup.exe）等，这些工具支持几乎所有的视频站点。

第四部分 上传贡献，加速高清视频时代到来

许多朋友体验了高清视频后，一定会为高清视频的画质所惊叹，也再不想看到以前那种模糊的视频画面。不过现在各大主流视频站点上，高清视频还是比较稀少的，这与上传提供的高清片源少有一定的原因。有许多玩视频的朋友，也一定不想自己的视频再被转换成模糊的画面，但视频网站上都未提供高清上传的功能，那么如何上传自己的高清视频呢？

我们要介绍的这个方法，是根据Youtube网站流行的上传高清视频教程“How To: Upload Lossless Quality HDV Videos to Youtube”修改而来的（教程视频：http://www.youtube.com/watch?v=08NI4cy4zik）。经过笔者测试发现，在其他视频站点上也可使用该方法上传高质量的FLV视频，比如国内的六间房、Mofile等站点，都支持无损FLV上传。

首先，需要准备转换视频的软件，这里选择的是“Total Video Converter v3.12 汉化版”（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/42771.htm）。然后要准备需要上传的视频，既然是要转换成高清视频，那当然要求源视频必须质量很好，分辨率不能低于640×480。

执行Total Video Converter，直接将要转换的视频拖动到软件界面左侧的窗口列表中，可批量添加多个视频文件（图18）。添加视频后，自动弹出转换向导，要求选择视频转换格式，这里点击“FLV”视频格式按钮（图19）。确定后，返回软件主界面窗口，在其中设置转换质量为“Flash Video High quality”，然后点击“设置”按钮，打开参数设置对话框。

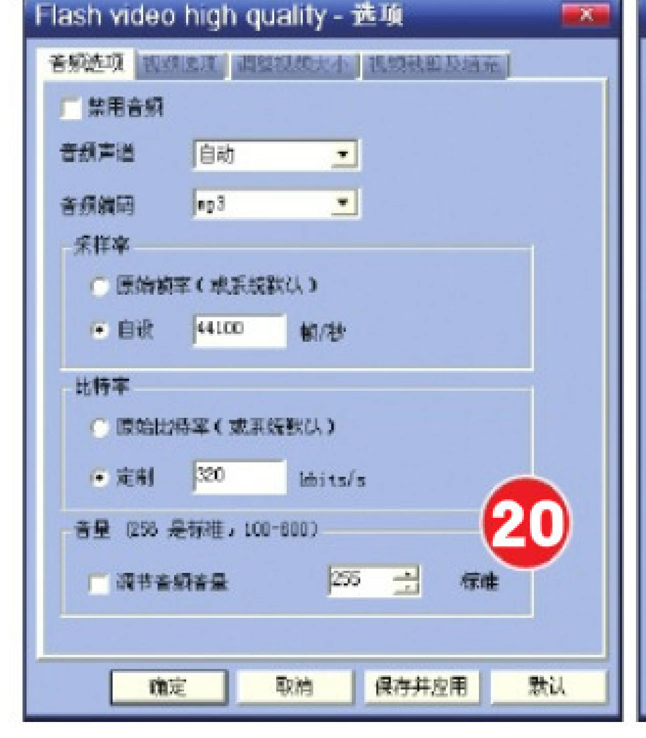


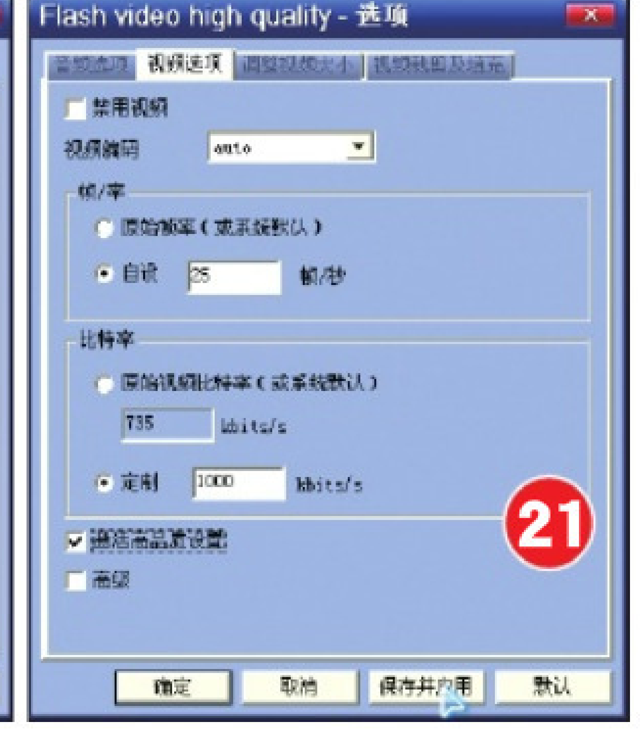
首先，在“声音选项”项中，将“音频声道”设置为“自动”，“音频编码”设置为“MP3”。“采样率”自定义为“44100”，“比特率”改为“320”（图20）。在“视频选项”页中，将“帧率”设置为“25”，“比特率”设置为“1000”，并勾选“激活高品质设置”项（图21）。在“调整视频大小”选项页中，将视频分辨率设置为“640×480”，“屏幕比例”用于设置全屏状态的比例，选择为“4：3”（图22）。在“视频裁剪及填充”选项页中，勾选“启用填充”项，将顶部和底部设置为60（图23）。

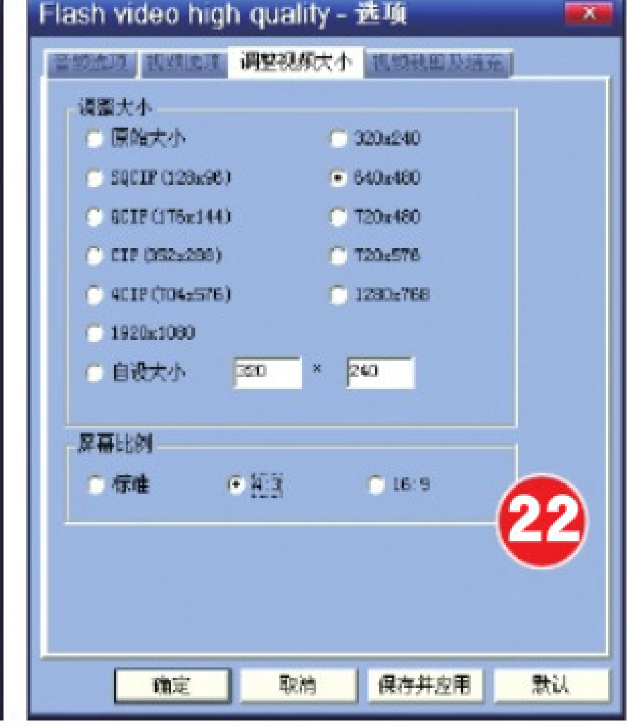


设置完毕后，点击“保存并应用”按钮，在下拉菜单中选择“保存并应用”按钮，在下拉菜单中选择“另存为并应用”命令，将当前设置保存为“上传高清视频”。

返回软件主界面中，在方案的菜单里选择刚才保存的方案。然后选择输出目录，点击“立即转换”按钮，即可开始进行视频文件转换了（下页图24）。根据文件大小可能需要不同的时间，转换完毕后，就可将视频上传到Youtube之类









提示：

H.264编码的视频有多种格式，例如MP4、MOV、MKV等，虽然各大视频站点宣传支持高清视频，但如果上传这些格式的视频文件，也同样会被二次转码成低质量的视频，无法实现高清视频共享。

这里上传高清视频的原理，是用视频转换软件，把高清的视频转换成可被视频网站接受的高质量FLV文件。由于FLV文件无需经过服务器进行再次转码，只要符合网站要求，就可保持原来转换的质量效果。但转换过程中需要注意的是，一定要转换成网站许可上传的FLV文件，如果FLV文件的分辨率及其他质量参数过高，或者文件体积过大，有可能会被再次转换压缩成低质量的FLV视频。

的网站上，为高清视频作出贡献了。

除了上面介绍的Total Video Converter外，还可使用其他软件将高质量的视频转换为高清的FLV，比如Ultra Video To Flash Converter、Flix Pro、Allok Video to FLV Converter等，注意在转换的过程中，一定要参照上面的介绍，设置好视频转换参数。



提示：

在实际操作设定参数时，一定要保证每个参数与介绍的一致，否则转换的视频有可能被视频网站拒绝或者再次强行转换成低品质的FLV格式。

第五部分 高清Flash视频保存篇

如果说以前模糊的Flash在线视频只能让人先睹为快，如今的Flash高清视频完全让人有了下载保存的冲动。相对于以前的低质量视频来说，高清的视频体积还是要大上许多，因此对于高清Flash视频，还是需要使用专门的下载保存方法。

虽然前面介绍的几款Flash视频加速软件都具备保存Flash视频的功能，但对于高清视频及多段视频，我们还是建议使用专用的Flash视频下载软件“维棠（ViDown）FLV视频下载软件v0.8.7”（下载地址：http://cn.vidownonline.com/data/ViDown_0.8.7_setup.exe）。

维棠FLV视频下载软件的下载功能非常专业，提供了热闹视频推荐与搜索功能区，还可设置下载文件保存路径、磁盘缓存、同时下载的任务数等，并可设置是否使用代理下载。由于它不像前面介绍的加速软件，需要一边预览一边下载保存，可直接进行下载，因此大大降低了资源占用率。

安装并执行维棠FLV视频下载软件，复制某个Flash视频播放网页链接地址。在维棠中点击工具栏上的“新建”按钮，打开新建任务下载对话框。软件自动复制剪贴板上的视频播放地址，确定后即可新建下载任务。维棠下会快速分析视频网址，并解析出视频的真实下载地址，快速下载视频（图25）。直接在视频站点首页上，右键点击某个视频播放网页的链接，在弹出菜单中选择“用维棠下载视频”命令，即可自动弹出下载对话框进行下载。也可直接在当前播放网页任意空白处点击右键，使用右键命令分析下载正在播放的视频。

维棠还可以通过视频站点的播放列表，批量下载大量的视频。例如在56.COM视频网站中，复制某个专辑的地址后，在维棠软件中选择新建任务，粘贴入转辑链接地址，软件会自动分析出所有视频链接，可选择其中要下载的多个视频进行批量下载（图26）。

如果碰到维棠软件无法解析下载地址的视频，此时再用前面介绍的加速软件嗅探出其FLV视频地址，复制到维棠软件或迅雷、FlashGet中进行下载即可。

高清视频下载后，如何“瘦身”，如何保存在iPhone/iTouch、PSP中，如何让Flash高清视频转换为可被iPhone/iTouch支持的格式……我们在下一期中将为大家详细进行介绍。





■北京 fly

《星际争霸》

http://www.funny-games.biz/starcraft-fa-5-se.html
http://www.funny-games.biz/starcraft-flash-rpg.html



“星际”面世约有10年的历史了，当一群人还在乌烟瘴气的网吧中锻炼熏陶“红警”“帝国”“三角洲”技术时，“星际”这个有人口上限、框选上限，更加强调操作而不是兵种数量的游戏刚刚在网吧中崭露头角，很多人带着诸多的不适应也慢慢接受了它。时至今日，“星际”仍然是电子竞技领域永不凋落的奇葩。“星际”的爱好者多了，就有人开始制作“星际”的Flash游戏，类型很多，这次介绍的两款就是其中制作得较为不错的。第一款算是定时出兵、严防死守类型的，主要分技能、防御建筑、攻击兵种三大类；左边不断有敌人出现进行攻击。游戏一开始什么也不能造，只能靠技能选项里第一个技能杀敌攒钱。需要注意的是，这款游戏对计算机资源占用率很高，玩时经常一顿一顿的。第二款是个RPG类型的。相信很多人都玩过“星际”的RPG地图，这款游戏和很多RPG如出一辙，杀怪、攒钱、升级；主基地里有各种升级建筑，走到附近就可以打开菜单。唯一不太方便的就是移动，必须先点击移动，再点位置，角色才会移动，感觉颇为麻烦。

启示录

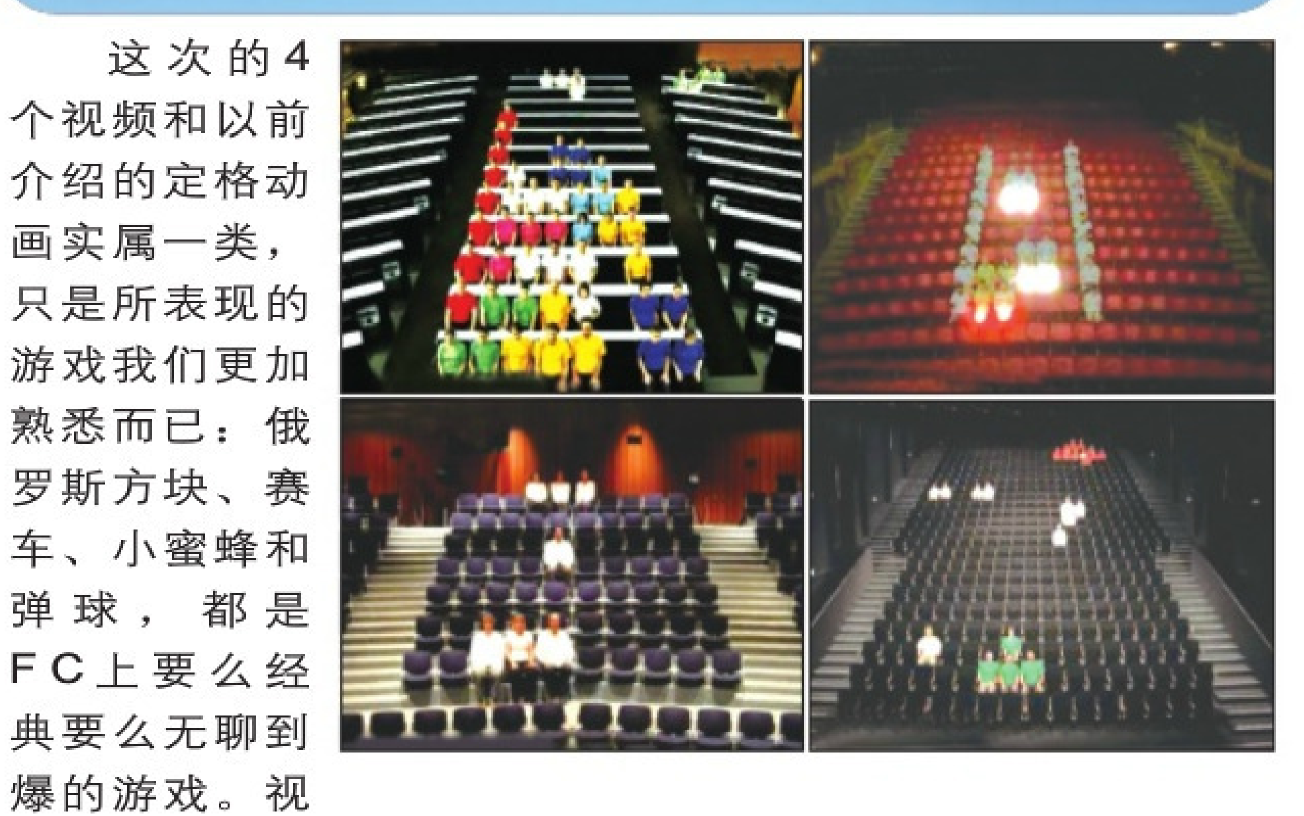
http://www.funny-games.biz/super-energy-apocalypse.html

这是个颇为复杂的模拟经营类Flash游戏，包含了比较复杂的资源采集、生产建设、运输、升级、战斗系统。其中资源包括电能、食物、科技点、金属、天然气、石油6种。右边是十大系列建筑，分别是防御建筑、拆除建筑、电能建筑、食物建筑、铁矿场、石油架、运输建筑、科技建筑、储存罐、核废料场。防御建筑不用多说，要注意机枪一旦攻击起来可是不停消耗铁的；电能建筑要注意核电站会产生核废料，需要从运输建筑里生产红色的专用汽车运送到核废料场；食物建筑最好盖在绿地上，铁矿场则最好建在灰色的地上，石油架只能建在石油处。如果地图上没有石油，那你就要考虑用其他资源来代替——比如天然气。运输建筑要多生产绿色的运输车，所有生产建筑生产出来的资源，都必须经过运输车运回储存罐才行；科技建筑生产科技点，这玩意是用来升级运输工具及武器的。此外，游戏还有昼夜的设定。白天的时候没有怪物攻击，所有建筑都正常运作；到了晚上怪物就从四面八方涌过来攻击，且所有资源生产类的建筑全部停止工作。昼夜的变化可以通过明暗变化来判断，还可以参看屏幕上方中央的Smog数值。游戏后期怪物会越来越多、越来越强，防御工作要做好，一旦建筑被拆干净就Game Over了。建议玩家先从战役模式玩起，慢慢熟悉各种建筑、技术的含义。



真人版小游戏

俄罗斯方块 http://www.youku.com/playlist_show/id_1231045.html
赛车 http://v.youku.com/v_playlist/cj00f1231045o9p1.html
小蜜蜂 http://v.youku.com/v_playlist/cj00f1231045o9p2.html
弹球 http://v.youku.com/v_playlist/cj00f1231045o9p3.html



这次的4个视频和以前介绍的定格动画实属一类，只是所表现的游戏我们更加熟悉而已：俄罗斯方块、赛车、小蜜蜂和弹球，都是FC上要么经典要么无聊到爆的游戏。视频中的参与者配合得相当不错，而且在俄罗斯方块中参与者还穿上了不同颜色的T袖，以表示不同类型的方块。只是从视频看，“操作者”玩得十分烂。不过话说回来，玩得要是太好，这一大群人的相互配合可就费劲啦，意思意思几分钟觉得很好玩就行了。

普京兔子系列

http://v.youku.com/v_playlist/ch00f981505o9p0.html



长达30集的动画短片系列，日本人做的，却是以俄罗斯为背景。这个普京兔子和那个普京总统按理说应该是没关系，恰好重名而已。我们家门口还有个普京医院呢，也不能说是人家俄罗斯总统在中国的产业吧。主要人物有两个，绿色兔子叫普京，红色兔子叫基里连科——再次恰巧重名而已……这两只兔子一起“住”在监狱里，绿兔比较和善且愚蠢，红兔是黑帮老大，凶猛能打。这个短篇系列就是描述了这两只兔子在监狱生活的爆笑故事。



声色享受

——电脑视频播放完全解决方案

关键字：视频播放、软件疑难、移动影院

■贵州 逍遥

视频，早已成了电脑生活中不可缺少的一部分。随着视频技术的发展，层出不穷的视频格式不断出现，高清画质的视频让人目不暇接，MP3/MP4、PSP、iPod等各种各样的移动视频播放设备也吸引越来越多用户的目光。如何完美解决各种视频在电脑上的播放问题，如何将精彩的视频放到移动视频播放设备上？

第一部分 体验完美画质，挑选强劲播放器

网上的各种影片视频资源异常丰富，下载到电脑上观看是最为方便的。各种精彩的影片视频，在传输到MP4、PSP中之前，一般也要在电脑上先行预览。不过目前各种视频格式太混乱，在播放时常常出现各种问题。此外，现在高清影片如火如荼，而传统的高清播放器，由于存储不统一、片源稀少等原因的影响，并不能非常好地胜任高清影片的播放，因此电脑不得不担任起高清播放的重任。如何挑选一个强劲的播放器软件，让电脑成为真正万能播放，同时又完美兼容高清影片的播放器呢？

备选播放器，想怎么挑就怎么挑

在电脑中要挑的播放器，其实就是功能强大、播放画面优质的播放器软件。各种号称万能的播放器非常多，大部分可支持绝大多数视频格式，但对高清影片播放总会有些许性能上的差异。先来看看我们备选的播放器：

播放器品牌	型　号	产　　地
Windows Media Player	11	http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/cn/Player/download/download.aspx
RealPlayer	11	http://realPlayer.cn.real.com/?lang=cn&loc=cn
KMPlayer	2.93Beta	http://www.kmPlayer.com/beta/kmp.zip
GOM Player	2.19Beta	http://app.gomPlayer.com/gom/GomPlayerensetup.exe
BS.Player	2.28Beta	http://www.bsPlayer.com/beta_dl/bsPlayer228.961.exe
暴风影音	3.83	http://dl.baofeng.com/storm3/Storm3.exe
PowerDVD	7.3	http://download.cyberlink.com/ftpdload/trial/PowerDVD_Trial.exe

播放器测试

一、谁是真正的“万能”——支持视频格式

由于视频编码格式繁多而复杂，作为一款好的播放器，必须兼容各种编码格式的视频。虽然大部分软件都可通过安装解码器和扩展插件获得对所有视频编码的支持，但大多数用户都不愿去折腾各种解码器和插件，因此我们测试了默认安装情况下的视频编码支持。

在测试过程中，我们主要挑选了几种格式的视频，包括：AVI、WMV、RMVB、MOV、MP4、3GP、FLV、TS等。其中AVI、WMV、RMVB这3种视频格式是网络上最常见的视频格式类型，因此是必须进行测试的；MOV是一种很常见的流式视频格式，许多大片的宣传片和花絮都是采用此种格式的；MP4和3GP是流行的手机、MP3/MP4数码设备常见的视频格式；至于FLV视频，则是众多视频分享站点通用的视频格式，也是不可不测试的。最后的TS视频，是比较常见的一种高清视频格式，也是我们重点考核测试的格式之一。

特殊的格式：AVI

AVI是视频文件里很常见的后缀，为什么说它特殊呢？其他的格式例如RMVB等都是单一编解码方案，最多存在例如码率、分辨率等参数的不同，但编码算法基础相同，可使用同一解码器解码。如果你的电脑能播放其中一部视频，一般就能播放该格式的所有视频，偶尔有不能播放的情况，可能是因为生成视频时编码器版本过新或过旧，或是文件后缀被修改，其实不是该格式所致。

AVI格式与上面所说的并不一样，它是一种封装容器，其编码方案可能千差万别，只是文件后缀比较统一。AVI只规定图像和音频在文件中如何分布，至于图像和音频用什么压缩并不限定。就像多格包一样，规定了哪格放食物哪格放饮水，至于食物是面包还是米饭，饮水是纯水还是可乐都无所谓。但用户播放时，却必须有对应的解码器才能播放，只要看看MPC安装时附带的大量解码格式就会明白。严格说，RMVB等也是一种封装容器，只是其对应解码格式比较统一而已，不存在AVI格式那样需要大量解码器的问题。

另外，我们还特别挑选了一类特殊的视频格式.csf进行测试，这类视频在网上也非常常见，但其视频封装格式非常特殊，一直以来与各种播放软件都难以兼容。

各款软件默认支持视频格式

软件名称	视频格式							
	AVI	WMV	RMVB	MOV	MP4	3GP	FLV	TS
WMP	√	√	×	×	×	√	×	√
RealPlayer	√	×	√	√	×	×	√	×
KMPlayer	√	√	√	√	√	√	√	√
GOM Player	√	√	√	√	√	√	√	√
BS.Player	√	√	√	√	√	√	√	×
暴风影音	√	√	√	√	√	√	√	√
PowerDVD	√	√	×	√	√	√	×	√

1.与其他新生代的播放软件相比，RealPlayer和Windows Media Player这两款老牌播放软件，在支持的视频格式上表现比较差劲，许多流行的视频格式都无法识别播放。不过这一点也可理解，毕竟这两款软件都是专注于自己视频格式的发展，而其他万能播放软件也是建立在这两款播放软件所提供的解码器上的。

2.目前国内的各种万能播放软件，大部分是基于Media Player Classic开发出来的，比如暴风影音就是一个成功的例子。而Media Player Classic是一个解码器外壳，只要安装了相应的解码器，MPC就可播放任意编码格式的视频。在默认安装的情况下，暴风影音已经自带了足够全的解码器，因此测试结果也很明显——对于暴风影音来说，几个测试视频都能很好地播放，没有不能播放的视频格式。

3.KMPlayer是个集成多解码器的影音播放软件，几乎可播放所有影音格式的文件，并且通过各种插件扩展，KMPlayer可支持层出不穷的新格式。在默认安装的情况下，KMPlayer也成功播放所有待测的视频文件。

4.GOM Player也支持大多数流行的编码格式，并且本身包含很多的解码器，但在默认安装的情况下，经过测试发现，GOM Player对某些MOV视频的支持不好，无法正常播放。对于无法播放的视频格式，可使用“查找解码”功能，GOM Player会自动连接到相应的解码器网站下载解码器（图1）。



5.BS.Player也可通过安装解码器播放所有格式的视频，但默认安装的BS.Player竟然不支持播放FLV格式视频，对许多MOV和RMVB格式的视频支持也不好（图2），这很让人意外。PowerDVD是一个专用的VCD/DVD播放工具，它支持的媒体文件格式挺丰富，但也同样不支持FLV和RMVB视频格式。



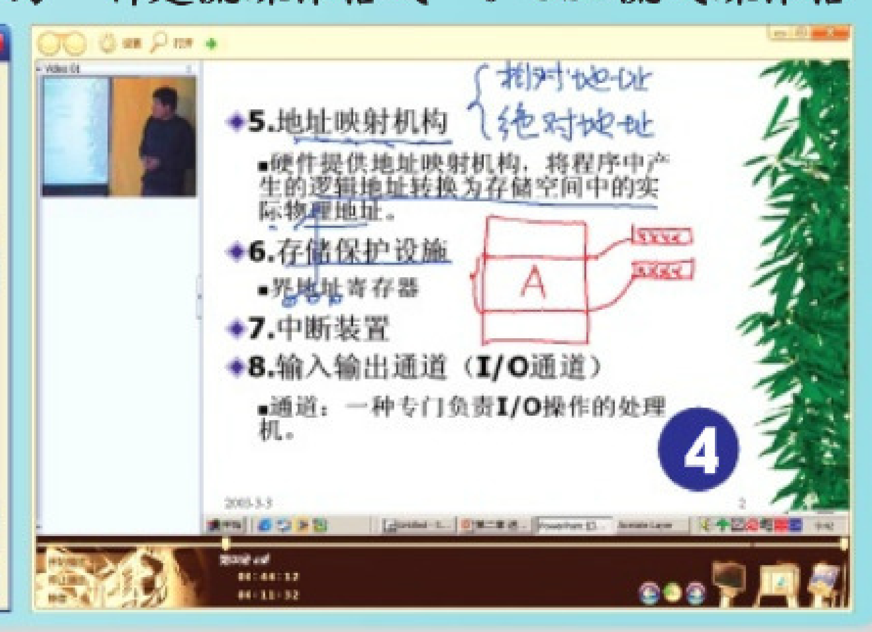
击败“万能”播放器的CSF视频

在测试各种万能播放器时，我们发现有一类特殊的.csf视频格式，让各种万能播放器都败下阵来。用来测试的视频是一个操作系统教学视频（下载地址：http://www.xuexinet.com/document/xuexidetail.asp?id=1213），使用暴风影音虽然可打开视频进行播放，但无法显示图像，声音也不正常；而其他的几款播放软件则直接就弹出播放错误的提示，使用解码查找和更新功能也无法获得相应的解码（图3）。

这种特殊的CSF格式，是江苏科建教育软件有限责任公司开发的，被称为“科建流媒体格式”。CSF流式媒体格式类似AVI结构，但又含有更多扩展的媒体容器结构，它可把PPT幻灯演示与教师讲课的视频结合，很多学校和企业的教学录像和远程教育视频都采用这种视频格式。

CSF一般需要使用专用的CSF视频软件ScenicPlayer进行播放，不过安装一个扩展软件“CSF播放器插件 v2.1.5.0”，可让Windows Media Player或暴风影音等普通播放器播放CSF格式的视频（图4）。





二、高清播放，清晰or流畅？

通过笔者瞪大眼睛反复播放细细观察之后，发现上面的这几款软件在播放普通视频时画面差异不大。特别是在播放高清视频时，除了RealPlayer不支持高清视频外，其他的几款软件播放效果都非常好，当然，这主要是由于高清片源本身质量高的缘故。不过在笔者看来，各款播放软件在播放画面都差不多，无非是明暗、清晰度等上有些许差异，因为毕竟使用的都是相同的解码器。

虽然在播放画面质量上差异不大，但各款软件在播放时的流畅性，以及系统占用资源上是有高下之分的。当然播放普通视频，占用的资源对于现在的普通电脑硬件配置来说绰绰有余，只是在播放高清视频时，各款软件的资源占用率高低影响比较大。

KMPlayer在播放高清影片时，播放的流畅性较好，而且还可选择超级速度模式和高速模式播放，画面效果更加流畅；

GOM Player和BS.Player的流畅性也非常好；

暴风影音在播放全高清影片时会有掉帧现象，在开启硬件加速后，播放起来也算比较流畅；

PowerDVD虽然是专用的DVD播放软件，但在播放10MB/s和20MB/s的视频时，有时会出现假死或掉帧现象；

Windows Media Player v11在播放所支持的高清视频时，感觉资源占用率比较高，时常有迟缓现象；

由于RealPlayer不支持高清视频的播放，因此未对其进行测试。

高清播放与硬件要求

高清视频播放流畅与否，主要取决于解码速度，影响解码速度的硬件主要有CPU和显卡。通常评判硬件能否满足高清播放的标准是，在播放过程中，要求CPU平均占用率不能超过80%，一旦超过80%之后如果有后台程序执行，就会失去流畅的感觉。另外，CPU最高占用率不能超过90%，一旦超过90%就会使画面出现不流畅或停顿的状态。

目前主流独立显卡显卡都有视频硬件加速能力，只要开启硬件加速功能，就可大大降低CPU的占用。但由于显卡驱动或未开启硬件加速等原因，可能会使得解码功能主要依赖于CPU的运算，在播放高清视频时，会出现高CPU占用、画面停滞、掉帧等现象。普通的高清视频，当前流行的硬件配置完全能够流畅播放，但有一些高清视频的编码速率高达20Mbps以上，这类视频对硬件的要求就有些严格了。对于许多采用集成显卡的笔记本电脑而言，高清视频对CPU的要求是比较高的。

三、播放器的特异功能

除了普通的视频播放功能外，不同用户对播放器还有不同的要求——比如喜欢聊天的朋友，可能想一边聊天一边看电影，需要播放器面积越小越好；制作音频视频编辑的用户，则可能需要提取电影或视频的片段；常处理图片的用户，则可能要对视频截图。

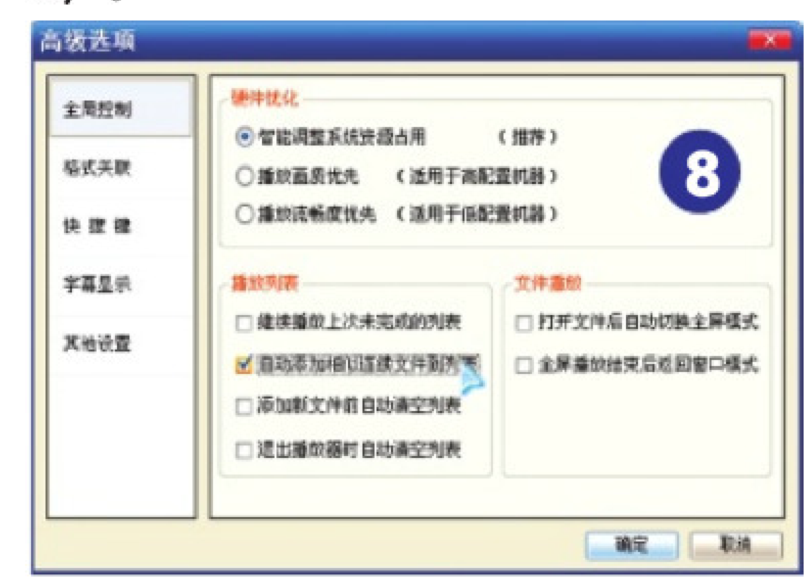
1.KMPlayer的功能异常丰富，特别是在“捕获”菜单中提供了强大的画面、音频和视频捕获功能，可将播放影片中的原声或视频片段、画面等提取出来（**图5**）。特别是“创建情节串连图板”功能，可快速截取一部影片中的关键帧画面，自动组合成一张影片简介图片，十分适合进行影片BT共享发布的用户（**图6**）。另外，KMPlayer还可自动语音朗读字幕或TTS信息，并可对播放的视频进行画面和音质调节和特效播放处理。单部影片播放时，可重复其中的某个片段，多部影片播放时，可自动跳过字幕、标题等。



2.BS.Player则提供了一个桌面播放功能，在播放视频影片时，选择“桌面模式”（**图7**），电影即可作为桌面背景不影响其他的程序界面，可一边聊天一边看电影。



3.暴风影音提供了一个“自动添加相似连续文件到列表”的功能，可用于电视剧连续播放。特别是一些韩版电视剧动辄就是几十集，每次播放时手工按顺序添加视频到播放列表中，非常麻烦。而暴风影音能根据影片名称自动将电视剧导入排序播放列表，整个过程并不需要用户动手。在暴风影音的高级选项对话框中，点击左侧的“全局控制”，在右边勾选“自动添加相似连续文件到列表”项，确定后即可启用该功能（**图8**）。



4.RealPlayer则提供了在线视频录制、下载在线视频这两个特色功能。RealPlayer的视频录制专门针对于在线影片设计，当需要截取某段在线视频片断时。只要先用RealPlayer将其打开，再按下录制按钮，便会自动开始截取在线视频。RealPlayer的在线视频下载功能，可用于保存Youtube等众多视频分享站点中的

FLV视频。只要将鼠标悬停于视频播放窗口上，便会出现“下载此视频”的按钮，点击之后，即会轻松将视频保存收藏（图9）。



5.至于Windows Media Player 11，它可轻松完成光盘刻录、CD转录等操作，如果拥有MP3、MP4等移动影音设备时，只须将其插入电脑，便能通过Windows Media Player 11轻松完成歌曲的同步。

四、因人而异的解决方案

虽然上面的各款播放软件都能胜任普通视频和高清视频的播放欣赏，不过不同的用户还是有最适宜自己的选择。

对于比较喜欢在电脑上看碟片的初级用户，首推的还是PowerDVD，它的界面操作非常符合DVD机的操作习惯。在播放高清影片时，速度质量等整体效果不错，特别是无需用户进行任何设置即可开启硬解码功能，使用极为简单。

常从网上下载各种视频，偶尔看看高清片的用户，暴风影音是不错的选择。无需用户手工查找或安装解码器，就可完全播放所有的视频，在播放高清影片时，开启硬件加速功能非常简单，播放效果也有不错的表现。

想通吃各类视频的高级用户，KMPlayer还是最佳选择。它完美支持各种网络视频格式，而且在高清播放时占用系统资源少，非常流畅，并拥有强大的视频音效及字幕调节功能。唯一美中不足的是，KMPlayer开启硬件加速比较麻烦，各种解码器的设置也比较繁琐。

第二部分 软硬兼施，完美体验视频

选择好播放器后，还要对它多加细心调节设置，否则播放器的功能不能充分发挥。对于只播放普通视频的用户来说，也可以省略这些调节设置，播放欣赏视频是没有问题的，但要想欣赏各种高清影片和视频，则一定要进行下面的设置，否则高清视频的欣赏效果将大打折扣。

一、开启硬件加速功能

安装最新的显卡驱动，仅仅是提供了对高清视频硬解码的支持，还没有开启显卡的硬件加速解码功能，需要在不同的播放器内设置开启。上面介绍的这几款播放器软件都支持开启硬解码功能。

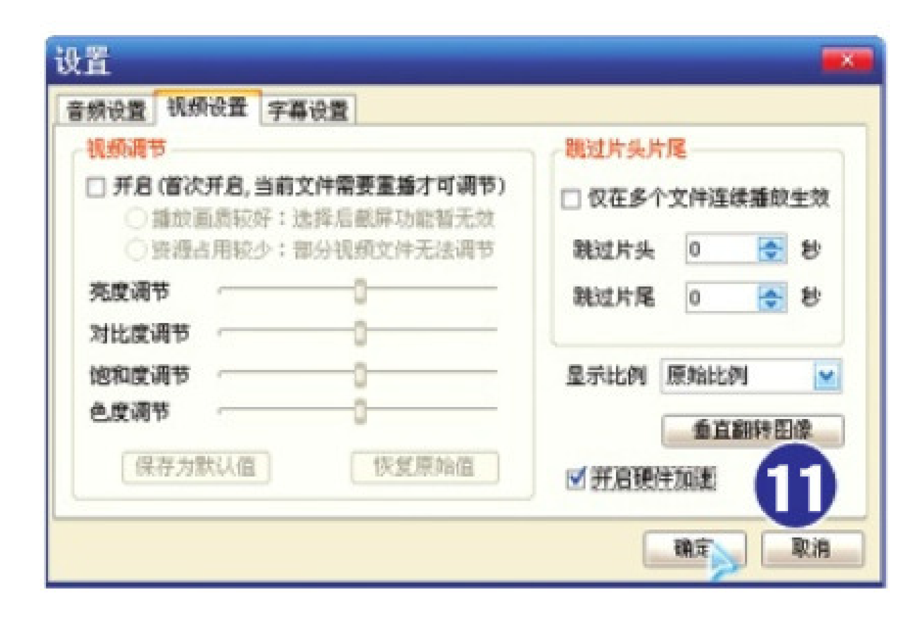
1.PowerDVD

PowerDVD开启硬件加速功能是最简单的，直接在播放窗口上点击右键，在弹出菜单中选择“配置”命令，打开配置对话框。在“视频”选项页中的“硬件加速”下，PowerDVD会识别显示出显卡相应的硬解码加速功能，例如这里显示的是“ATI AVIVO”（图10），如果是NVIDIA显卡，显示的则是“PureVideo”。勾选“启用硬件加速选项”项后，点击确定按钮，就可以开始高清加速了。



2.暴风影音

暴风影音开启硬件加速也很方便，点击菜单“播放”→“视频设置”命令，打开设置对话框。在“视频设置”选项页中，勾选右下角的“开启硬件加速”选项即可（图11）。



3.KMPlayer

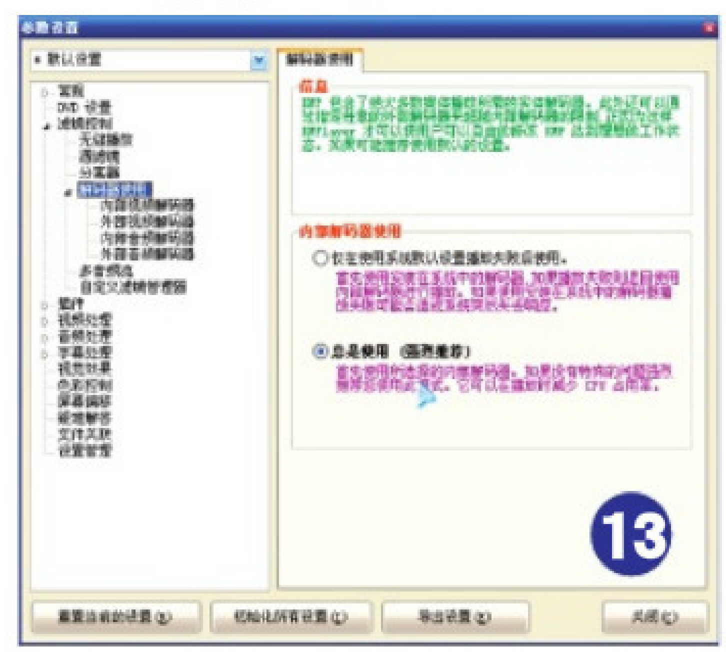
在KMPlayer上开启硬件加速比较麻烦，所以这款功能强大但操作复杂的软件，只适合高级用户使用。

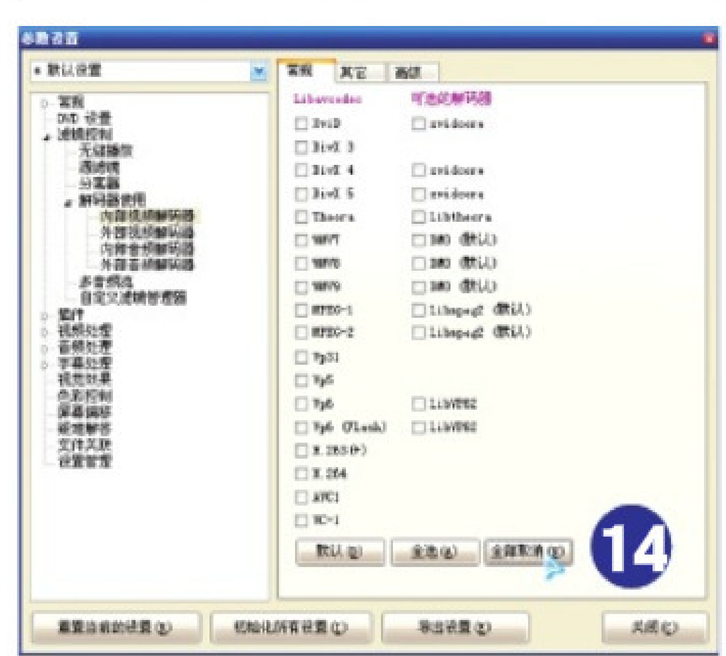
在播放窗口上点击右键，在弹出菜单中选择“视频（高级）”→“超级速度模式”（图12），开启视频极速模式后，可禁用全部滤镜，防止软件内部自带的编码器影响硬件加速。

在右键菜单中选择“选项”→“参数设置”，打开参数设置对话框。选择左侧列表中的“滤镜控制”→“解码器使用”，勾选右侧界面中的“总是使用”项，以无条件使用我们自己设置的解码器和分离器（图13）。

再选择“内部视频解码器”项目，点击右侧界面中的“全部取消”按钮（图14），即可关闭所有内部编码器。这样可避免播放器强制使用H.264的内部编码器，影响外部编码器的硬件加速功能。



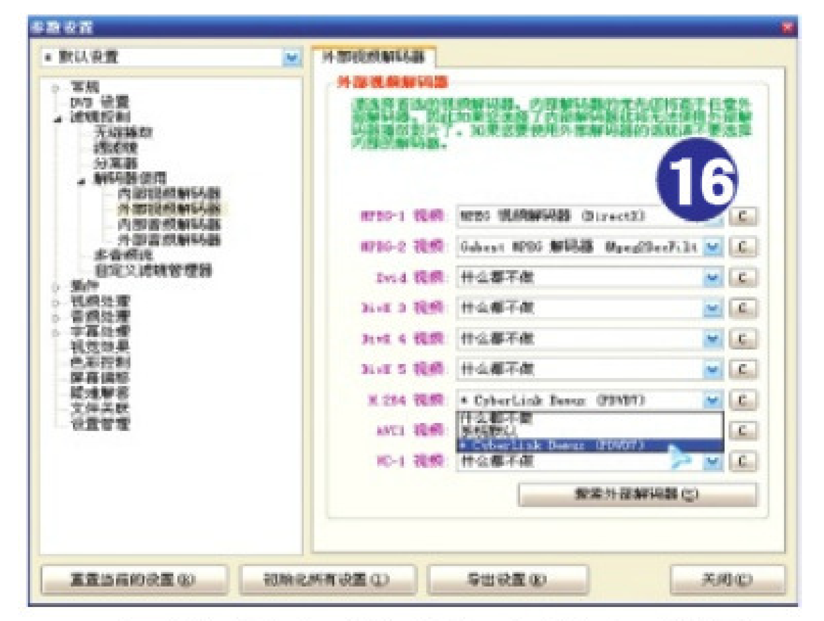




再选择左侧的“外部视频解码器”项目，点击右侧界面中的“搜索外部视频解码器”，打开编码器搜索对话框（图15）。



如果安装过“终极解码”或“完美解码”之类的解码包，或安装过其他播放器软件，点击“搜索并添加”按钮，即可自动搜索系统中安装的其他编码器。勾选搜索出来的所有解码器，在右侧勾选要应用解码器的编码格式，这里重点勾选“H.264”。点击确定后，返回“外部视频解码器”设置界面，将“H.264视频”设置为所选择的编码器，这里我们使用的是PowerDVD的解码器（图16）。



再选择左侧“分离器”项目，点击“搜索外部解码器/分离器”按钮，按照与上面相同的方法添加分离器。添加完毕后，返回“外部解码器”界面，点击“H.264视频”后的“C”设置按钮，打开分离器设置信息，勾选其中的“Use Hardware Accelerate”项，确定后即可硬解码H.264视频（图17）。



现在只是在播放H.264视频时启用了硬解码功能，需要再用同样的方法，分别设置VC-1、MPEG2等视频格式的硬解码加速功能，才能对所有高清视频硬解码。

4.BS.Player

BS.Player中也可方便地开启硬件加速解码功能。右键点击BS.Player播放器的主界面，在弹出式菜单选择“选项”→“参数”命令，打开参数设置对话框。点击左侧“视频”项目，在右侧设置界面中选择“视频表现”选项页，在下面“Rendering Mode”下拉式菜单中，选择“EVR（Enhance Video Renderer）”即可（图18）。



二、各种播放疑难的解决之道

一般的普通视频，在播放时没有什么问题，主要是一些特殊格式的视频影片，在播放时会出现视频音频不同步及各种字幕的问题。借助播放器强大的功能，解决这些问题并不困难。

1.手工加载字幕

从网上下载的有些影片是没有字幕的，需要手工下载及加载字幕。网上各种专业的字幕网站很多，比如著名的“射手网”（http://http://shooter.cn/），都可轻易搜索下载到一些新片的中文字幕。字幕的格式多种多样，比如常见的SRT、SUB、IDX、SMI、SSA、ASS等，各款播放软件都可支持这些类型的字幕。加载字幕也非常简单，这里以暴风影音为例：

在使用暴风影音播放影片，点击菜单“文件”→“手动载入字幕”，在弹出对话框中浏览指定下载的字幕文件即可。对于KMPlayer，加载字幕更加方便，直接在播放影片时，将字幕文件拖放到播放窗口上即可。

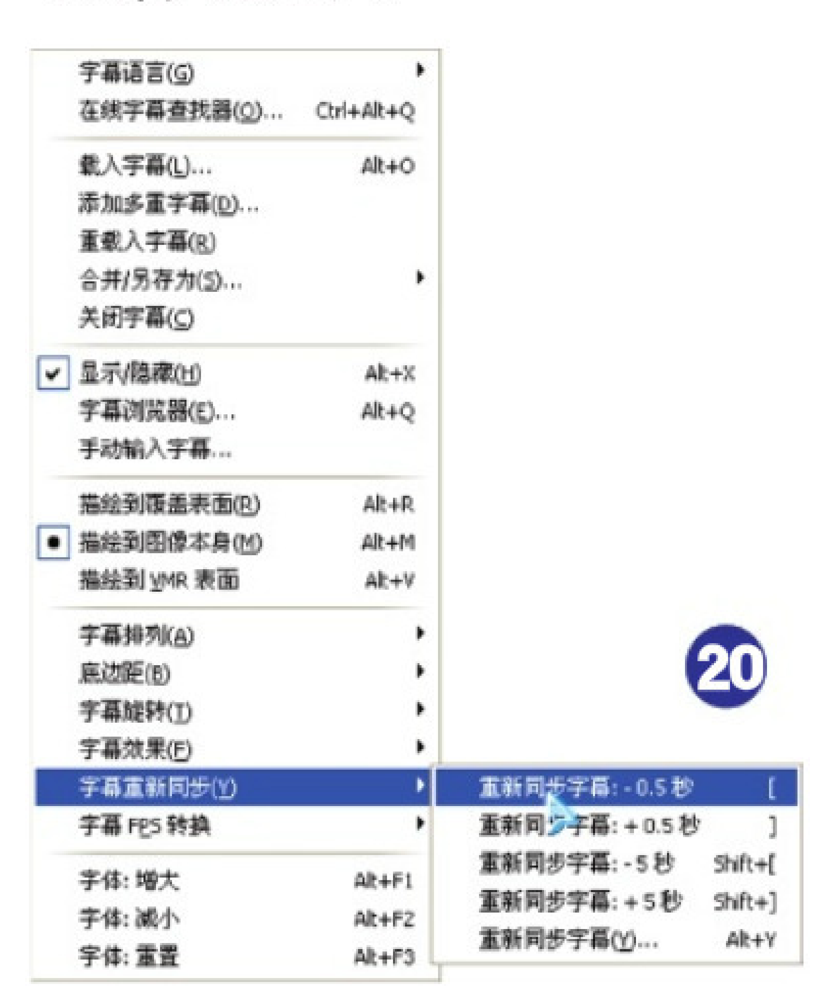
2.播放字幕细调

手工加载的字幕，有可能由于制作不够理想，显示位置不正确、显示时间提前或延迟等，因此需要手工进行调节。KMPlayer的字幕调节功能是最强大的，以KMPlayer为例，具体的操作方法为：

在播放时，右键点击播放窗口，在弹出菜单中选择“字幕”→“字幕排列”命令，在子菜单中，可使用“向下移动”“向上移动”或“左右边距”等命令，手工调节设置字幕的位置（图19）。在弹出菜单中，还可使用“字体增大”或“字体减小”命令调节字幕字体的大小。



如果字幕与画面不同步，则可设置字幕的显示时间。在弹出菜单中选择“字幕”→“字幕重新同步”，在子菜单中可选择“重新同步字幕”命令，将字幕提前或减慢指定的秒数显示时间（图20）。



暴风影音的字幕调节更为直观，在“字幕调节”设置对话框中，勾选“调节字幕位置”修改水平和垂直

的百分数，即可变换字幕显示位置及字幕显示时间（**图21**），可根据实际情况调整字幕延迟的时间，其中负值也就是将字幕的显示时间向前推。还可设置字幕与画面速度的比值，从而让字幕播放与画面播放速度同步。

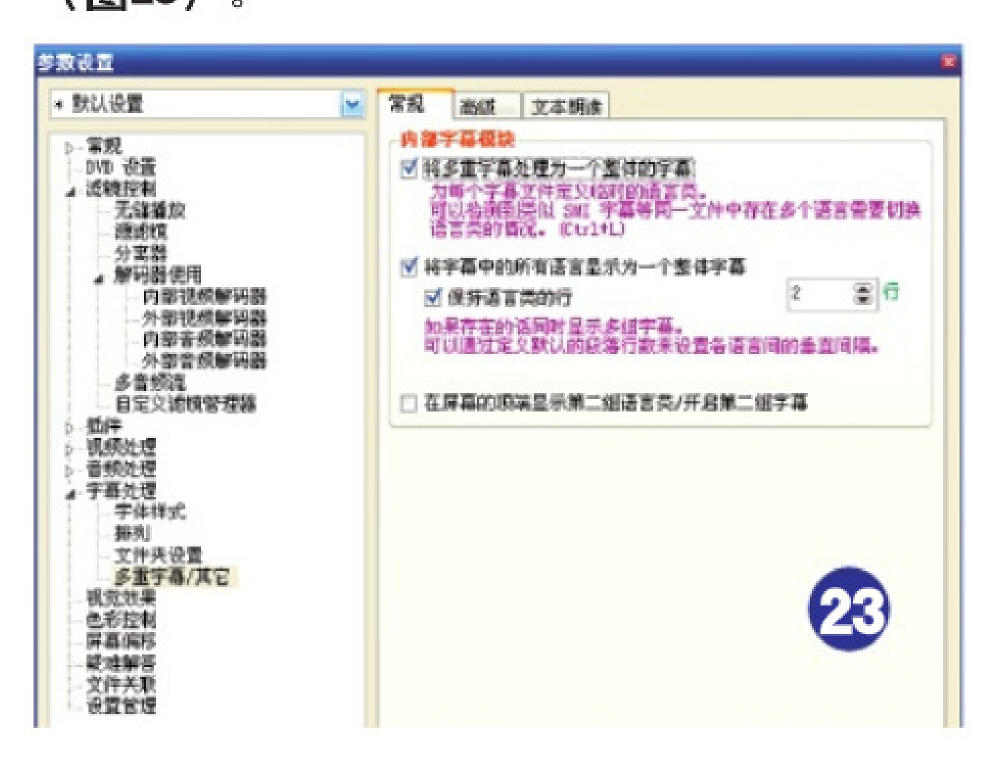


3.双字幕显示

有一些用户喜欢在播放视频影片时同时显示中英文双字幕，以便学习英语或满足观看习惯。在各字幕网站已经为许多影片提供了中英文双字幕，在下载来的字幕中找到文件名类似“影片名称-双语.srt”的字幕文件（**图22**），手工导入后即可显示双字幕。双字幕也可用与上面相同的方法，调节其显示位置与速度时间等。对于一些特殊的只有单字幕的影片，就只能手工加载双字幕了。



以KMPlayer为例，右键点击播放界面，在弹出菜单中点击“选项”→“参数设置”，打开设置对话框。点击左侧的“字幕处理”→“多重字幕/其他”项，在右侧窗格“内部字幕模块”中，勾选“将多重字幕处理为一个整体的字幕”，并选择“将字幕中的所有语言显示为一个整体字幕”，勾选“保持语言类的行”，将其设置为“2”即可（**图23**）。



为了让双字幕更好的显示，可点击设置对话框左侧“字幕处理”下的“排列”项，在右边分别设置多重字幕的排列显示属性，比如位置、显示格式等。在“字幕字体”中还可分别设置各组字幕的字体、大小、颜色（**图24**）。



设置完毕后，在播放影片视频时，右键点击播放界面，在弹出菜单中点击“字幕”→“添加多重字幕”命令，分别添加导入中英文的字幕，即可实现双字幕显示了（**图25**）。



4.让声音与画面同步

在播放视频文件时，声音与画面不同步是经常遇到的一个问题。利用各款软件内置的音频调节功能，可轻松解决这个问题。以暴风影音为例：

点击菜单“播放”→“音频设置”命令，打开音频设置窗口。在下面的“声音延迟时间（毫秒）”选项中，可根据不同步相差的时间计算出时间值并输入到框中，负值为声音延迟播放，正值为声音提前播放（**图26**）。最后点击“应用”按钮即可，这样声音就会提前或延迟播放了。一般来说，如果声音比画面提前一些，可将声音延迟时间设为正值，以100毫秒为间隔，逐步调节增大延迟时间，直到声音与视频同步为止。反之，如果声音比画面延迟一些，则可将时间设置为负值，也一样以100毫秒进行调节，直至同步。



5.让播放器支持网络电视

KMPlayer、暴风影音等播放器不仅能播放各种格式的视频，还可播放PPStream、PPLive等网络电视软件中的电视节目。以PPStream中设置使用KMPlayer为例：首先打开Kmplayer，右击点击播放界面，在弹出菜单中选择“选项”→“参数设置”命令，打开参数设置对话框。选项左侧边栏中的“文件关联”项目，进入文件关联设置界面。勾选文件关联列表中的ASF、ASX两种文件格式，然后点击“应用到系统”按钮（**图27**），即可将KMPlayer设置成ASF和ASX视频格



式的系统默认播放器。用同样的方法，也可以将KMPlayer设置成RMVB等其他网络视频的系统默认播放器。

保存设置后，执行PPStream程序，鼠标右键点击播放窗口，在弹出菜单中选择“默认播放器播放”命令（**图28**）。然后重启PPStream软件，在PPStream中观看节目时，系统就将自动调用KMPlayer开始播放了。



PPLive的设置则更简单一些，点击菜单“工具”→“设置”，打开参数设置对话框。在“播放设置”项下将Windows Media Player9和Real Player10的播放路径全部设置为KMPlayer播放器的路径（**图29**）。点击“确定”按钮，然后在PPLive界面中点击右键，在弹出菜单中选择“在默认的播放器中播放”命令，即可在KMPlay中播放网络视频了。



KMPlayer在播放网络视频的过程中，如果出现跳帧停顿等现象，可调整网络视频缓冲容量以解决此问题。在KMPlayer的参数设置界面中，依次选择“滤镜控制”→“源滤镜”，在界面右侧窗口中，拖动“缓冲容量”处的滑块进行调整，控制在30MB～50MB范围内，即可保证网络视频播放流畅了（**图30**）。



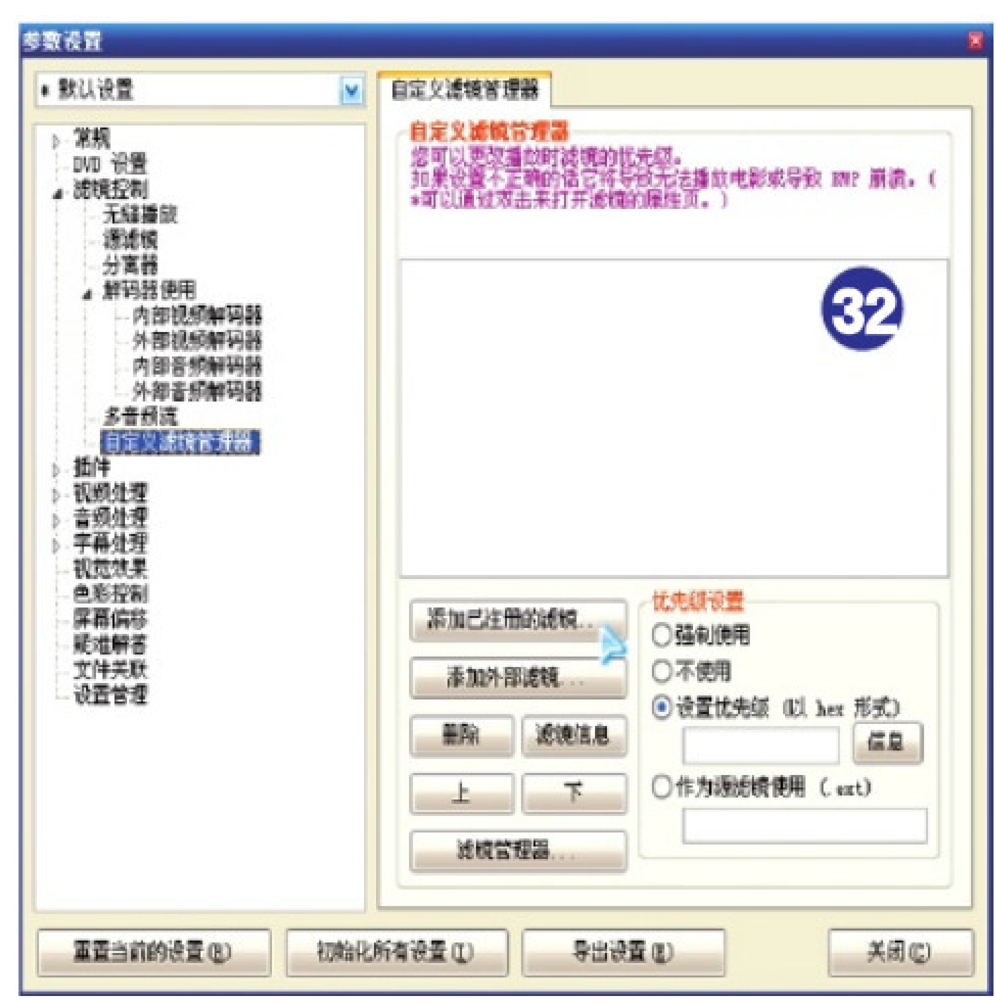
6.PMP格式视频的播放方法

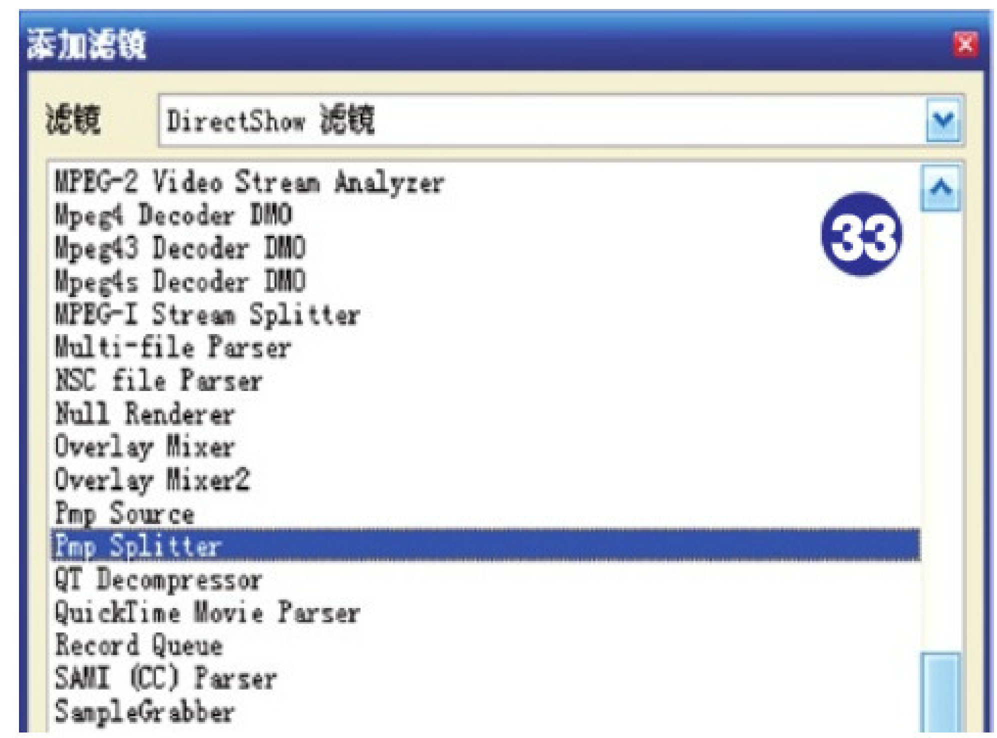
PMP是专门在PSP中播放的视频格式，在PC电脑中进行播放时，除了暴风影音可完美支持外，其他播放器在默认状态下都会碰到一些问题。只有通过安装PMP视频格式插件PmpSplitter，才能正常播放此格式的视频影片。

下载下来的PmpSplitter插件是一个EXE自解压安装包（下载地址：http://www.box.net/shared/741mp79g4p），直接执行即可自动完成安装。如果下载的是插件文件“PmpSplitter.ax”，那么需要将“PmpSplitter.ax”复制到“C:\WINDOWS\system32”目录下，然后在“开始”→“执行”中执行命令“regsvr32 PmpSplitter.ax”，弹出成功提示对话框，即可完成插件的安装注册（**图31**）。



完成注册后，还需要手工添加解码器，以KMPlayer为例。打开KMPlayer的参数设置对话框，点击左侧的“滤镜控制”→“自定义滤镜管理器”（**图32**），在右边界面窗口中点击“添加已注册的滤镜”按钮。在弹出对话框的滤镜下拉列表中查找选择刚才添加的“PMP Splitter”，点击确定后完成滤镜的添加（**图33**）。添加成功后，在管理器界面的“优先级设置”中勾选“强制使用”项，即可完成PmpSplitter解码器的添加设置。



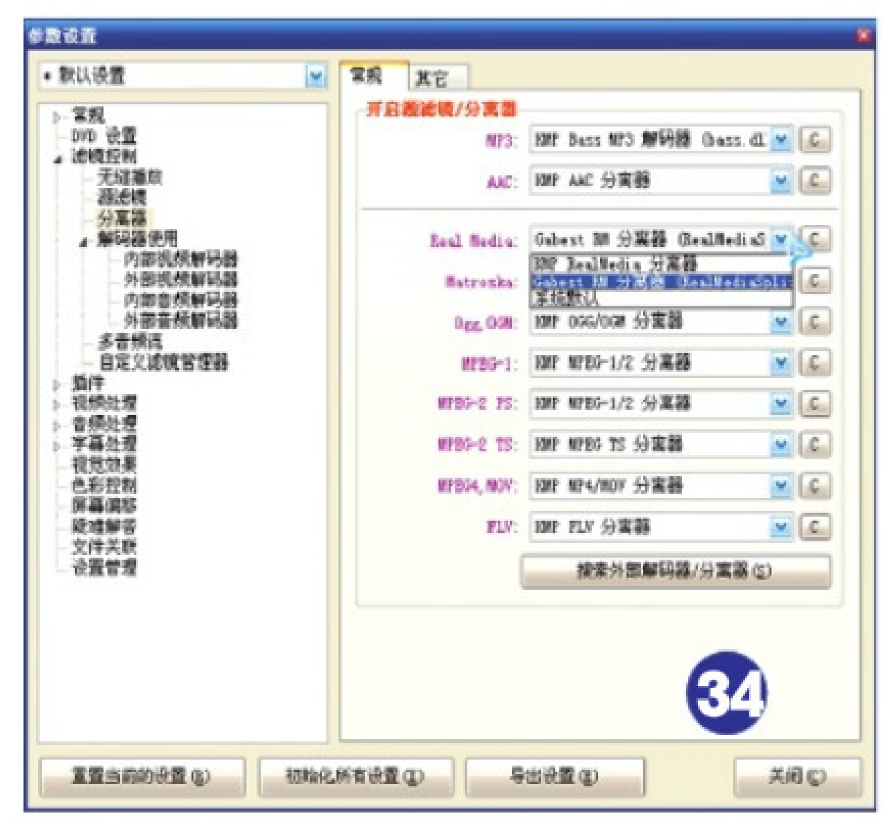


GOM Player与BS.Player的PmpSplitter插件添加方法也一样，安装此插件后就可正常播放PMP视频文件了。

7.播放Real视频CPU占用率过高的解决

有一些用户在使用上面的几款播放器播放Real格式的影片时，常常会出现CPU占用率过高的现象，尤其是在播放一些高清晰的Real格式影片时更明显。出现这样的问题，往往是由于播放软件中的Real解码器冲突造成的，一般来说，安装各款万能播放软件时，最好不要同时安装RealPlayer，如果系统中已有RealPlayer，那么则需要对播放软件的Real解码器进行设置。

在KMPlayer中打开设置对话框，点击左侧的“滤镜控制”→“分离器”项，在右边找到“Real Media”，可以看到其对应的分离器有3个（**图34**）。其中一个是“系统默认”，在安装了RealPlayer的情况下最好不要使用这个分离器，否则CPU占用率会很高。另外两个分离器可根据情况选用，当CPU占用率高时换另外一个试试，往往会有比较好的效果。


34

第三部分 无处不在的移动影院

随着各种数码设备的发展，现在早已不是傻傻坐在电视机前或电影院里看影片的时代了，移动的影院随身带，走到哪里都可以看片。流行的移动影院包括MP3/MP4、iPod、PSP等，如何才能将网络或电脑中的视频影片用这些移动影院统统带着走呢？

一、转换移动影院的通用视频

各种移动视频设备，所能支持的视频格式各不相同，有的只能支持AVI和MP4格式，有的则是从网络下载的RMVB、FLV到MP4、MOV等高清格式通吃。为了更好地兼容各种移动视频播放器，将视频转换为MP4格式是最保险的选择。各种MP3/MP4播放器都支持MP4视频，在iPod和PSP也早就得到认可和支持了。采用小分辨率H.264编码的MP4视频格式，可在同等画面质量基础上大大减小视频体积，让有限的存储容纳更多的视频。

以转换从网上下载的一个“街头足球FIFA STREET”视频为例，这个视频是FLV格式的，要将它转换成MP4格式。执行“影音转码快车MediaCoder v0.6.1 Build 4090”压缩工具（下载地址：http://nchc.dl.sourceforge.net/sourceforge/mediacoder/MediaCoder-0.6.1.4090.exe），点击菜单“文件”→“添加文件”命令，导入要转换的视频文件，也可直接使用“添加文件夹”命令，批量导入多个视频进行转换。


35

在右边的“输出路径”中设置输出文件夹，然后在下方的“音频”选项页中设置音频参数。将“编码器”设置为“Nero Encoder”，“规格”设置为“HE-AAC”，其他项目保持默认（**图35**）。

在“视频”选项页中设置视频压缩参数，将“格式”选择为“H.264”，“容器”选择为“MP4”（**图36**）。

36

再切换到“画面”选项页设置画面参数，将“分辨率”设置为“原始”，即和原文件大小一样。如果原始视频的分辨率较高，那么需要根据视频播放设备所支持的分辨率进行设置，例如PSP可以设置为“480×272”。另外，“帧率”也不要设置太高，否则转换的视频在某些播放设备上不能正常播放。例如，帧数超过29.97后，转换出来的视频PSP就无法播放（**图37**）。

设置完毕后，点击工具栏上的“Start”按钮即可开始自动转换视频的格式了。转换过程中，会显示视频预览窗口，并在右侧边栏中显示详细的转换数据信息（**图38**）。转换完毕后，即可生成后缀名为.mp4的视频文件。播放此视频，可看到视频画面效果与原来差不多，而且体积略微减小了一点。



37


38

二、PSP影院专用片源

PlayStation Portable简称PSP，是SONY开发的新型掌上游戏机，目前虽然PSP的游戏性能并没有当初推出时那么出众了，不过许多非游戏玩家也都看中了PSP超大的屏幕和卓越的视频播放能力，将它作为移动视频播放的首选。PSP除了支持MP4视频格式外，还支持一种特殊的PMP视频格式，如果想转换PSP的专用视频，可使用“MediaCoder PSP专用版”（下载地址：http://mediacoder.sourceforge.net/device/psp_zh.htm），直接一步到位转换视频为PSP支持的格式。

执行MediaCoder PSP专用版后，将视频拖动添加到上面的待转换窗口列表中，在下方的“设备”窗口中可设置视频转换参数。在“格式”下拉菜单中，可以选择制作PSP AVC和PSP PMP格式的文件，在“分辨率”中提供了三种标准的分辨率，并可设置视频与音频的质量（**图39**）。设置完毕后，点击工具栏上的“Start”按钮，即可开始自动将视频转换为PSP所支持的格式了，很简单吧？

视频转换完毕后，需要手工复制到PSP设备的视频目录下才可进行播放。如果不想自己手工去复制转换的视频到PSP设备，那么可利用MediaCoder PSP专用版的自动传输功能将视频传输到PSP设备上面。只需在转换视频前将PSP连接上电脑，然后在设备窗口下方勾选“Transfer files to PSP after done”项，即可在视频转换完毕后自动进行文件传输了。

另外，如果要想方便地转换制作手机、MP3/MP4、iPod支持的视频，MediaCoder也提供了对应的专用版本，包括MediaCoder MP3/MP4专用版、MediaCoder3GP手机专用版、苹果iPhone/iPod Touch专用版等。软件操作视频转换的方法与上面介绍的差不多。

视频转换完毕后，需要手工复制到PSP设备的视频目录下才可进行播放。如果不想自己手工去复制转换的视频到PSP设备，那么可利用MediaCoder PSP专用版的自动传输功能将视频传输到PSP设备上面。只需在转换视频前将PSP连接上电脑，然后在设备窗口下方勾选“Transfer files to PSP after done”项，即可在视频转换完毕后自动进行文件传输了。

另外，如果要想方便地转换制作手机、MP3/MP4、iPod支持的视频，MediaCoder也提供了对应的专用版本，包括MediaCoder MP3/MP4专用版、MediaCoder3GP手机专用版、苹果iPhone/iPod Touch专用版等。软件操作视频转换的方法与上面介绍的差不多。

三、移动影院也要选个播放器

对于MP3/MP4和iPod，使用自带的内置播放器就可很好地播放转换出来的视频。不过要用PSP播放电影视频的话，最好安装一个播放软件“PPA v20080317”，才能方便地控制影片视频的播放，并获得较好的视频效果（下载地址：http://dlgame.pchome.net/18854.html）。

下载“PPA v20080317”后解压，得到一个名为“PPA3xx”的文件夹。连接PSP后，将此文件夹复制到PSP的“GAME371”目录下，这里使用的是M33-371系统，如果使用的系统是其他版本，那么相应的文件目录应该为“GAME3**”，其中**代表M33-3**系统的版本后两位数字。

文件复制完毕后，断开与电脑的连接并打开PSP，选择游戏选项，在其中选择“PMPlayer Advance”（**图40**）。按下○键进入后，即可看到PPA播放器的主界面。PPA默认打开“ms0:\PSP\VIDEO”目录，如果VIDEO目录不存在，默认目录为ms0上层。通过PPA的文件浏览功能，可以播放PSP存储在任意位置的PMP和AVC影片。选中影片后，浏览界面右边显示影片的预览图和播放相关信息（**图41**），如果影片没有预览图，PPA则会自动生成一个默认的预览图。PPA的操作其实很简单，如果不了解各按钮的功能，那么可在播放界面中按下△键，即可调出按键功能介绍图，各种功能操作键很快就可以熟悉了（**图42**）。

在播放过程中，PPA可实现4：3和2.35：1的不变形全屏播放，再结合外挂字幕功能，欣赏各种影片视频就很完美了。为影片配上字幕时需要注意，字幕文件格式必须是.srt。如果影片名为“test”，那么字幕文件名的前缀也应该相同，文件命名为“test.srt”，并且要求字幕文件要与影片文件放在同一目录下。



40



41



42

过关斩将

Vista NPM ADD PPM

——常用磁盘软件终极挑战

■陕西 大海汪洋

字：磁盘管理、数据安全

分别用Vista Ultimate磁盘管理、Norton PartitionMagic 8.05（NPM）、Acronis Disk Director 10.0（ADD）、Paragon Partition Manager 9.0 Personal（PPM）来完成7个终极挑战任务，对比一下各软件的特点和优劣，让大家选择和使用时更有针对性。

注意：使用前应当明确分区调整的方案，避免失误操作。建议在使用前尽量关闭其他应用程序和杀毒软件的主动防御，并保证机器性能的良好和电源的稳定（因为一旦分区工作进行时断电会造成数据灾难性的损失），如果有条件，请先用其他储存设备备份重要的数据或使用UPS。

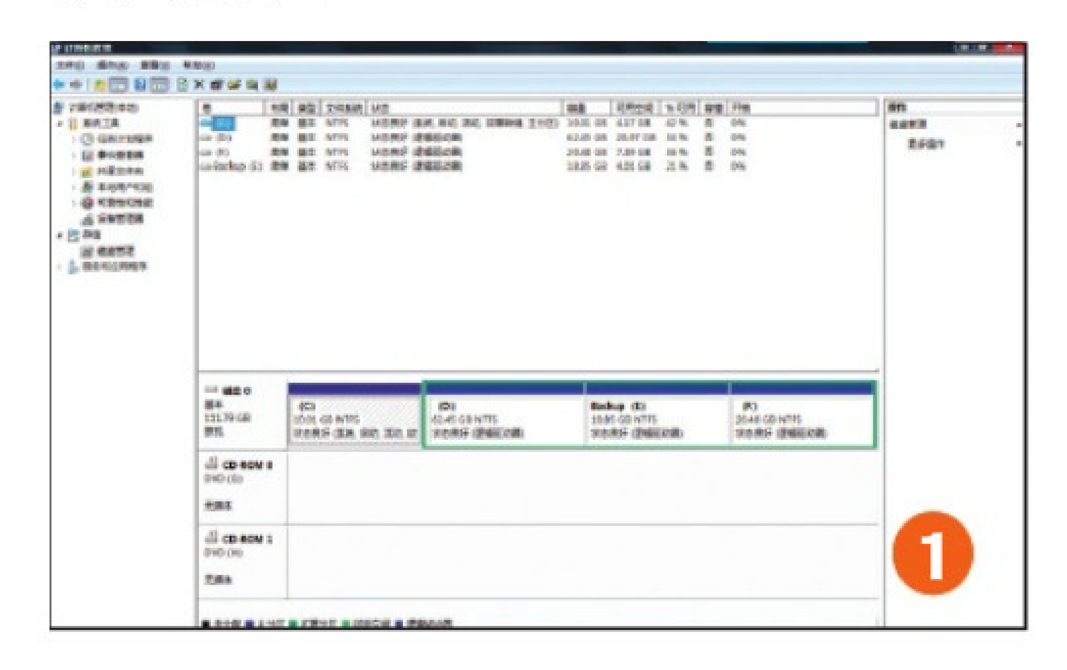
第1关：硬盘分区随心所欲

新买了一台笔记本经常发现120GB的硬盘竟然只有一个分区，或你初装系统一路回车安装完成才知道原来硬盘还有“分区”一说，再或在你使用电脑时发现当前分区不符合自己需求。遇到上面的情况，你需要自己动手按需要来调整分区。调整分区是磁盘分区软件应该具备的最基本功能，本次任务将综合考察软件设计的人性化、携带的灵活性和完成任务的能力。

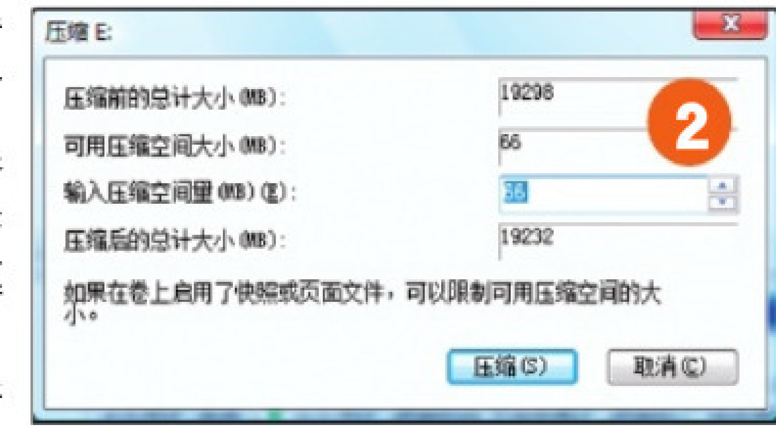
任务目标：可以创建分区、删除分区、按需要调整分区大小和对分区格式化

1.Vista Ultimate磁盘管理

作为微软最新的操作系统，Vista提供了完整的硬盘分区调整功能。打开“控制面板”→“系统和维护”→“管理工具”，双击“计算机管理”打开计算机管理控制台，单击左边的列表里的“磁盘管理”就可以接下来我们的任务了（**图1**）。



但要注意的是，当前系统盘是不可以删除的。如果有没有划分的空间，那么其相邻的卷可以用“扩展卷”功能来无损扩充容量。很遗憾，磁盘管理没有提供无损调整分区大小的功能，只能综合创建分区和删除分区的方法调整分区大小。但这样最大的问题就是：要调整大小必须先删除要更改的分区，操作麻烦，也不能保留原有数据，不能调整当前系统所在的分区。



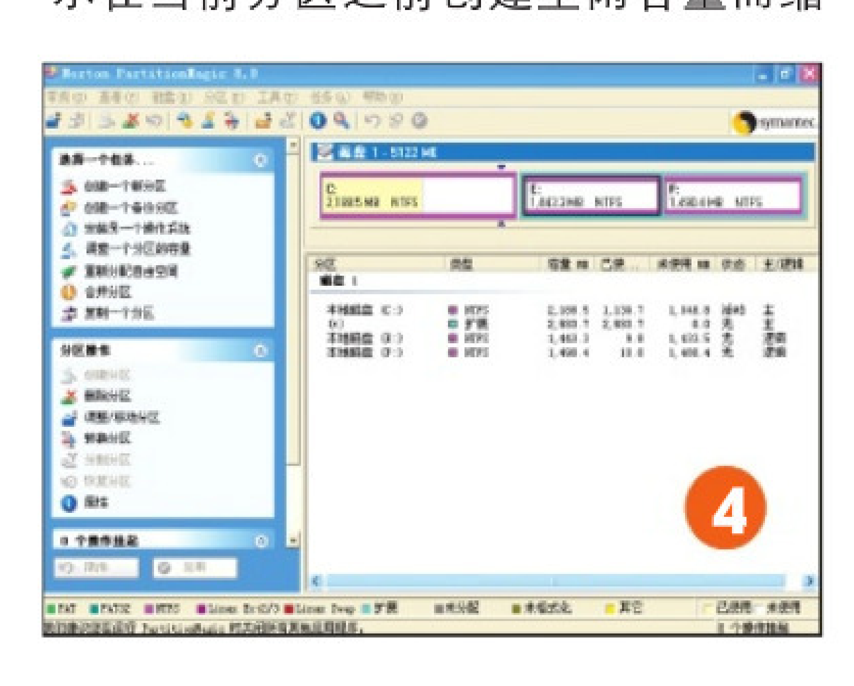
但Vista有一个“压缩卷”的功能，利用这个功能可以有限调整磁盘大小。在要操作的驱动器上点击右键，选择“压缩卷”，在弹出的对话框中输入压缩空间量（**图2**），也就是你希望在该分区中新创建的分区大小。可能是出于稳定方面的考虑，Vista不能将所选分区的所有空闲部分创建出新的分区，而是根据当前分区的大小和已经使用的空间大小情况允许一个最大的压缩值。格式化的方法想必读者们也都是人人皆知了，在要格式化的分区上单击右键，选择

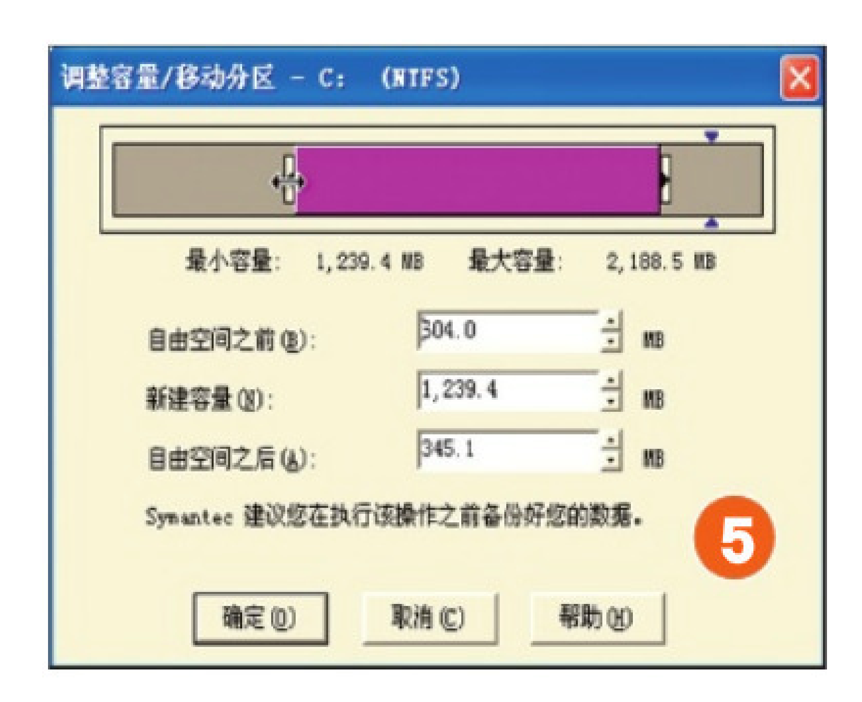
“格式化”（图3），Vista的“格式化”对话框中有一个“快速格式化”的复选框，选择它速度会更快，但不修复磁盘错误，仅仅执行表面删除的操作。



2.NPM

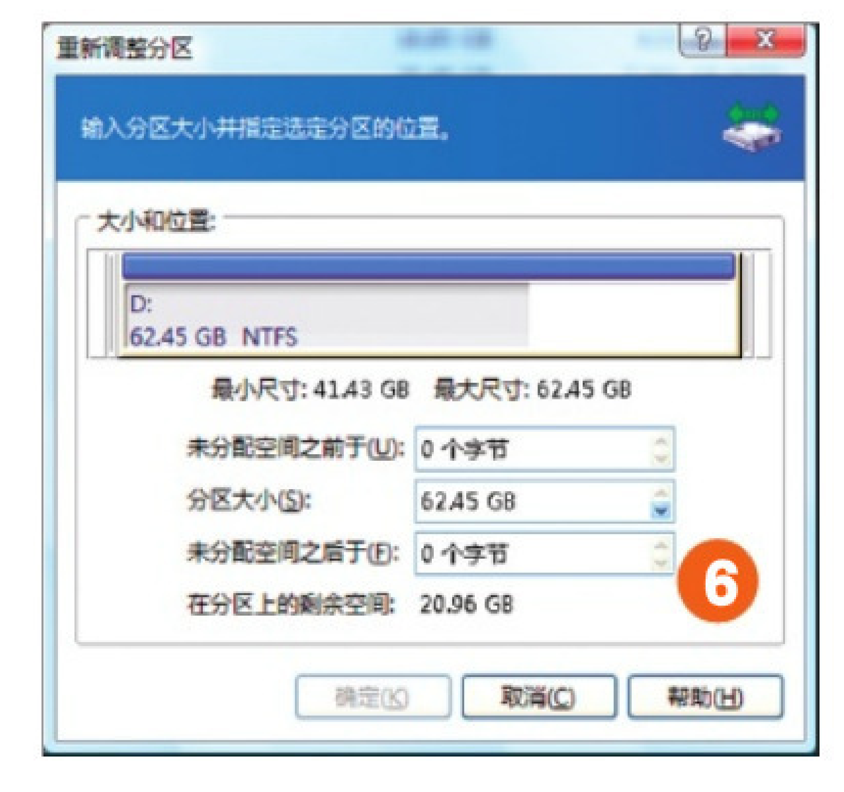
打开软件后（图4），只需在要调整的分区上点击右键，选择“调整容量→移动分区”，在弹出的对话框中就可以随意调整了。可以把鼠标放在对话框中表示硬盘大小和使用情况的条状标识上直接进行调整，例如要是在条状标识的最前端向后拖动，表示在当前分区之前创建空闲容量而缩小当前分区容量（图5）。同样，在最末端向前拖动则是在当前分区之后创建空闲容量，也可在对话框中直接输入需要的分区大小而让分区结果更加精确。右键菜单中也有“格式化”的选项，选中以后确认即可，方便快捷。遗憾的是，NPM现在还无法支持微软最新的Vista系统。





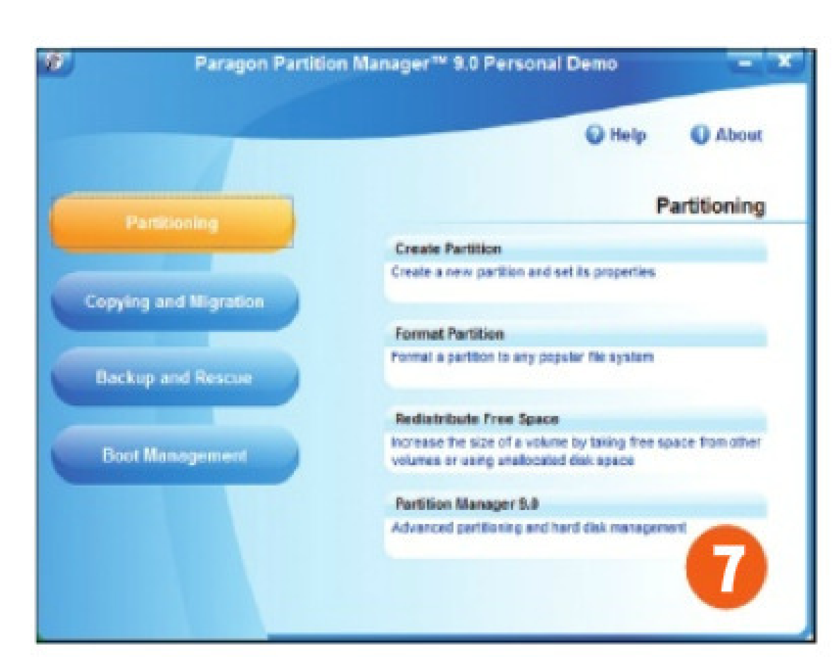
3.ADD

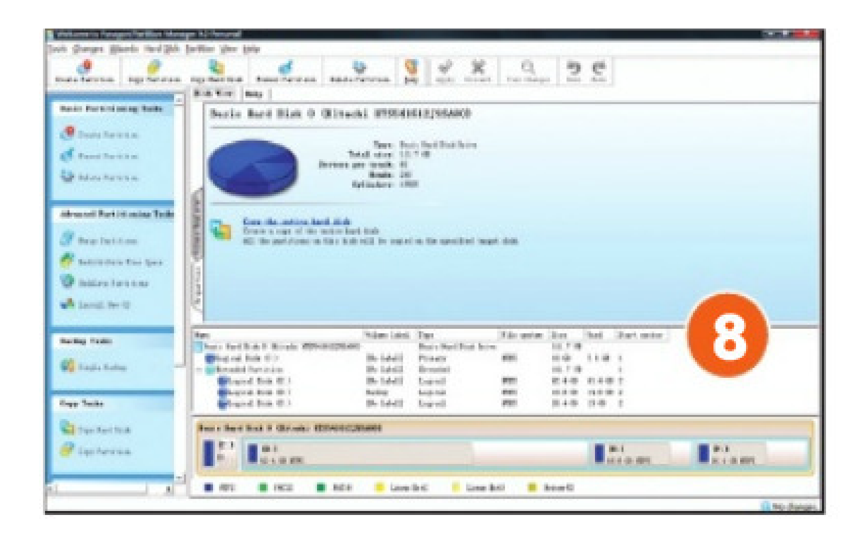
实际上ADD是一个集成了多种磁盘工具的套件，如果你是第一次启动ADD一定会眼前一亮，因为它的界面真是太漂亮了，完全的Vista风格。用过之后就会发现，ADD并不只是徒有其表，更有丰富的内涵。调整分区时选中要调整的分区，单击右键，选择“重新调整”（图6），然后按需要调整即可。具体的调整方法跟NPM几乎完全相同，速度也与NPM不相上下。

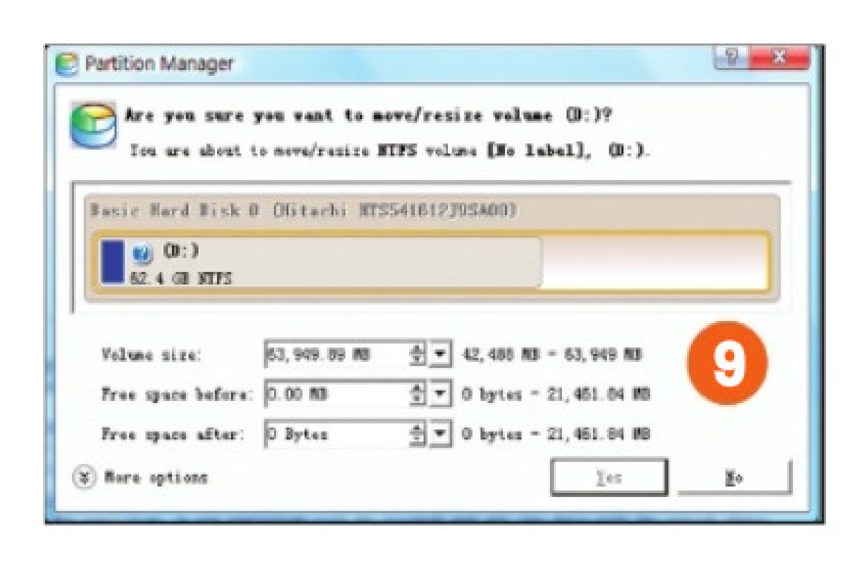


4.PPM

启动程序以后是一个向导界面（图7），但全英文的界面对于大部分读者来说似乎没有起到向导的作用，那么就进入手动模式。在左边的类别里选择“Partitioning”类，单击右边的第4项“Partition Manager 9.0”就进入了类似ADD的一个磁盘可视化的界面（图8）。想要自由调整分区就在要操作的分区上单击右键，选择“Move/Resize Partition”，弹出来的对话框与NPM基本相同（图9），调整方法也是一样的。格式化则是在右键菜单中选择“Format Partition”命令，在对话框中单击“Format”按钮即可。







点评： 很多人都不知道，其实Windows本身已经提供了间的磁盘分区管理的功能，并且方便、实用、安全稳定。如果只是简单的磁盘操作已经够用（比如给移动硬盘分区）。虽然看起来已经实现了无损调整分区的功能，但压缩时允许上限是一个很严重的瓶颈。例如笔者把一个62GB（剩余19GB）的分区利用压缩方法仅能创建一个660MB的新空间，大大限制了灵活调整的范围。Fdisk的使用需要一些基础知识，没有GUI界面，操作复杂，而NPM、ADD和PPM则不愧是专业的分区软件，功能强大，分区自如。如果是WinXP用户，推荐使用NPM，它启动快，体积小。对于Vista系统，可以考虑使用ADD或PPM。



第2关：妙手空空玩转分区

如果只有一块空空的硬盘、一个光驱和一张光盘，那么怎么给硬盘分区呢？

任务目标：在不进入操作系统、只有一张可引导光盘的情况下执行分区的相关操作

1.Vista

Vista的安装光盘提供了简单的分区工具。在用Vista安装盘启动，选择要安装的语言后会出现一个询问你要把Windows安装在什么地方的对话框，单击高级（**图10**）之后就可以进行分区操作了。该工具只支持创建分区、删除分区、格式化分区的操作。



2.NPM

如果直接把NPM刻成盘，在系统启动时是无法直接引导执行的。虽然不能直接执行，但可以先制作一个“Windows预安装环境”（即WinPE）启动盘，然后再将NPM与WinPE放在一起刻成光盘，就可以光盘引导系统在WinPE下执行NPM了，能实现的功能和方法与在Windows环境下相同。

3.ADD

ADD内嵌了一个叫“可引导媒介急救构建器”的工具，该工具能创建一个可引导的ADD紧急磁盘工具。启动程序后单击“下一步”，选择需要的组件（建议全部选择）后，在选择引导方式时选择“ISO镜像”，单击“下一步”选择一个保存位置，单击“保存”按钮就会生成一个ISO镜像文件，把这个文件刻录成光盘，使用的时候光驱引导该光盘即可（**图11**）。ADD的大部分功能和使用方法均与在Windows下相同。



4.PPM

PPM本身提供了可以引导的ISO光盘镜像文件，但是很隐蔽，也没有任何提示和说明，笔者研究了很久才找到。默认安装的话打开C:\Program Files\Paragon Software\Partition Manager 9.0 Personal Demo\ISO这个路径，里面有一个bootcd.iso的文件，把这个文件刻录成光盘就可以引导系统进入PPM了。功能基本与在Windows下相同，这里不再赘述。

结论：Vista安装光盘的分区功能相对简单，但更容易获得天然的优势，而用NPM、ADD和PPM则相对麻烦，但功能强大。所以如果只是简单的分区只用Vista的安装盘即可，若是有其他的需要则可以考虑NPM、ADD和PPM。



第3关：格式转换当仁不让

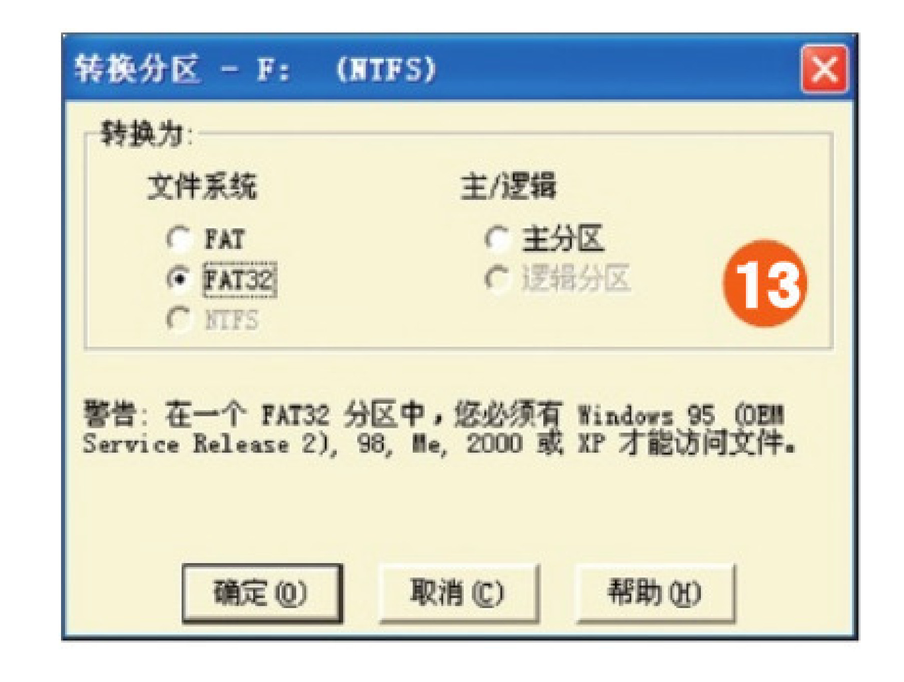
如果你用的是FAT32分区格式，你会发现对于大于4GB的单个文件无法在该分区上操作。如果你的某个盘是NTFS格式，那么DOS下你根本看不到这个分区。而设置活动分区、更改主/逻辑分区有时也需要用到，这些功能也是分区软件应当具备的。

任务目标：实现主/逻辑分区、FAT32/NTFS格式的互相转换

1.Vista

Vista无法实现主/逻辑分区的转换，但可实现无损将FAT32格式转换为NTFS格式。方法是打开系统的“命令提示符”（CMD）使用Convert命令，重启系统以后就可以完成。例如要转换C盘，则在CMD中输入“convert c:/FS:NTFS”（**图12**）。NTFS格式转换为FAT32格式在Vista中无法实现，唯一的办法是用上面介绍的格式化命令，在格式化对话框中选择“FAT32”然后格式化，只是这样会导致该盘数据的丢失。





2.NPM

所需求的所有转换均可实现。在要转换的分区上单击右键，选择“转换”（**图13**），在对话框中选择要转换的项即可。

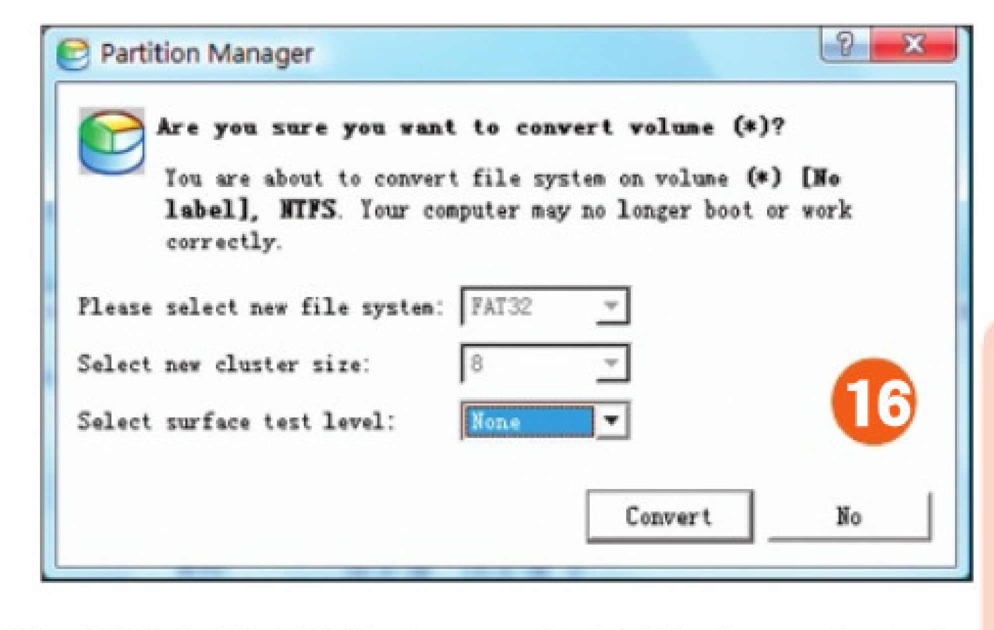
3.ADD

所需求的相互转换均可实现。要转换主/逻辑分区时右键单击要转换的分区，选择“高级”→“转换”，而转换分区格式则选择“高级”→“更改类型”，然后在列表里选择需要转换的类型（图14）。



4.PPM

所需求的相互转换均可实现。将逻辑分区转换为主分区：在要转换的分区上单击右键，选择“Make Partition Primary”（图15），在确认提示对话框中选择“Yes”。将主分区转换为逻辑分区：在要转换的分区上单击右键，选择“Make Partition Logical”。FAT32/NTFS格式的互相转换：在要转换的分区上单击右键，选择“Convert File System”（图16），然后单击“Convert”按钮。



Format Partition...
Delete Partition... Del
Move/Resize Partition...
Convert File System...
Defragment Partition...
Change Volume Label...
Assign Drive Letter...
Hide Partition
Make Partition Primary
Test Surface...
Check File System Integrity
Properties...
15

点评：如果只是把FAT32格式的磁盘转换为NTFS格式，那么用Windows命令来操作当然是最好的选择，安全稳定。但如果是另外3个任务就需要借助功能完善的格式转换软件了，其中PPM则是其中的最强者。



第4关：磁盘安全保驾护航

硬盘作为我们最常使用的设备，同时又存储着最重要的数据。从某种意义上讲，硬盘是计算机最为重要，但又是最容易出现故障的设备之一。由于硬盘结构的原因，任何轻微的振动都可能导致极为严重的后果。所以为了保证硬盘安全的执行，进行日常的检查维护是非常必要的。

任务目标：完成“磁盘错误检查”以及“磁盘碎片整理”或类似的功能。

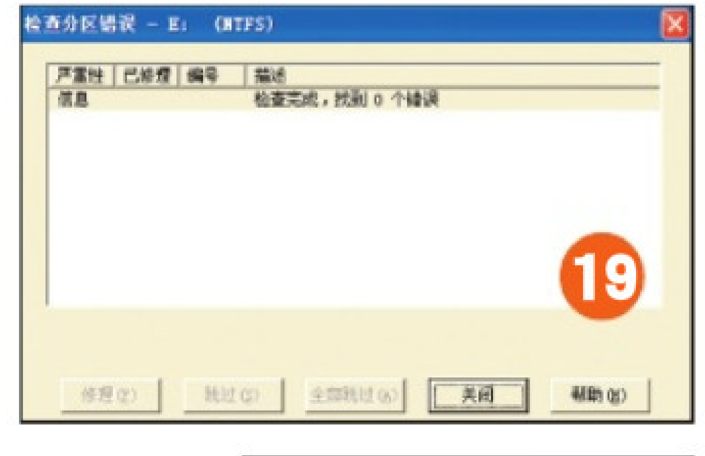
1.Vista

早在Win98时代就提供了磁盘错误检查和修复的工具，Vista则发展了这一功能，使得检查的速度更加快捷。打开“磁盘管理”，在要操作的磁盘上单击右键，选择“属性”，在打开的对话框中选择“工具”标签（图17），在“查错”一栏里单击“开始检查”按钮，然后单击“开始”按钮。这时系统就开始检查了，如果有错误系统会自动修复并提供检查的报告。Vista也提供了磁盘碎片整理的功能。在刚才的“工具”标签下，还有一个项目是“碎片整理”。只需要单击“开始整理”按钮就可以启动“磁盘碎片整理程序”（图18）。Vista相对于前版的改进就是默认提供了按计划自动执行碎片整理的功能，单击“立即进行碎片整理”按钮就可以开始整理了。这里有一点很不人性化，就是开始整理以后系统不会给出任何整理所需剩余时间的提示。所以建议读者在整理的时候不要一直看着等，可以同时做其他的事情，因为所需的时间可能比较长。



2.NPM

NPM内置了检查磁盘错误和自动修复的功能。在要检查的分区上单击右键，选择“检查错误”就开始检查了（图19），检查的速度非常快，通常仅需要几秒钟即可完成，具备错误自动修复的功能。在此基础上也提供了Windows磁盘检查的入口，右键选择Windows CheckDisk。NPM并没有自带碎片整理程序，只提供了该功能的Windows程序接口，在右键菜单的“Windows磁盘扫描程序”中可以启动（图20）。



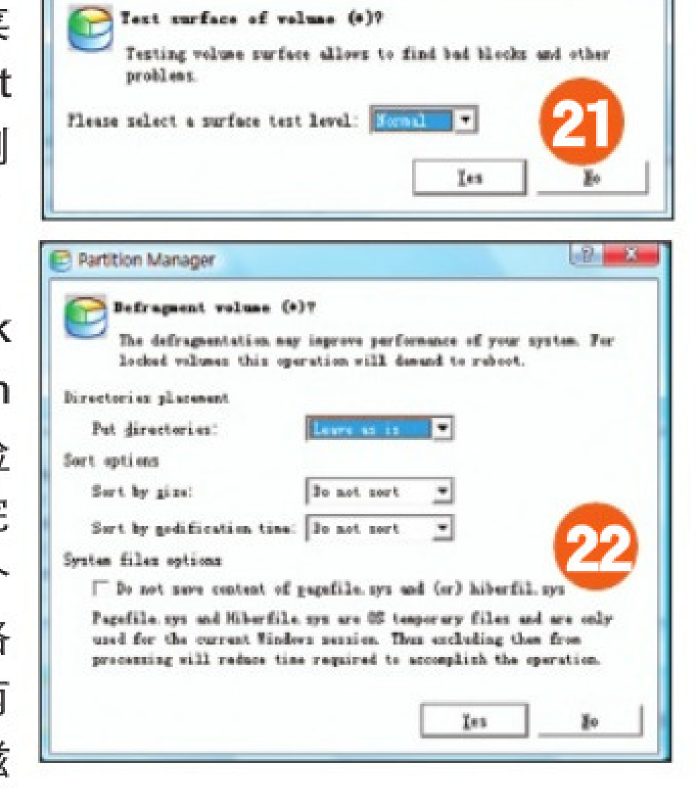


3.ADD

ADD的右键菜单中的“检查”和“磁盘碎片整理”选项分别对应了本关的两个要求，但实际测试发现，这两个功能均是调用的Windows系统功能。

4.PPM

虽然在PPM的右键菜单中有“Test Surface（测试表面）”（图21）和“Check File System Integrity（检查文件系统完整性）”两个选项，但严格意义上讲这两个选项只是磁盘检查的一部分。PPM内置的磁盘碎片整理工具（即右键菜单的“Defragment Partition”选项）提供了更为丰富的选项（**图22**）。



注意：

1.CHKDSK命令只能找到文件系统中的逻辑错误，而不能查找物理磁盘错误。要查找物理磁盘错误，请使用SCANDISK程序；

2.CHKDSK报告中将坏扇区标记上“bad”，SCANDISK和其他物理磁盘错误修正程序也将坏扇区标记为“bad”，因此坏扇区不会造成危害；

3.如果有两个文件或目录共用同一磁盘空间的记录，CHKDSK会报告有交叉链接文件。如果CHKDSK发现有交叉链接文件存在，会显示类似如下信息：“is cross linked on allocation unit”。CHKDSK不会修补交叉链接文件，即使指定了/F项。要修复交叉链接文件，需要执行SCANDISK程序，或进行手工修复，然后复制到指定的文件中并删除原文件。

点评：这一轮的较量显然是Vista高分胜出，虽然在磁盘整理上有小小的瑕疵，但是这不影响功能的完美实现。所测的专业软件在这个功能上有的是“残缺不全”，有的则是“借鸡下蛋”。



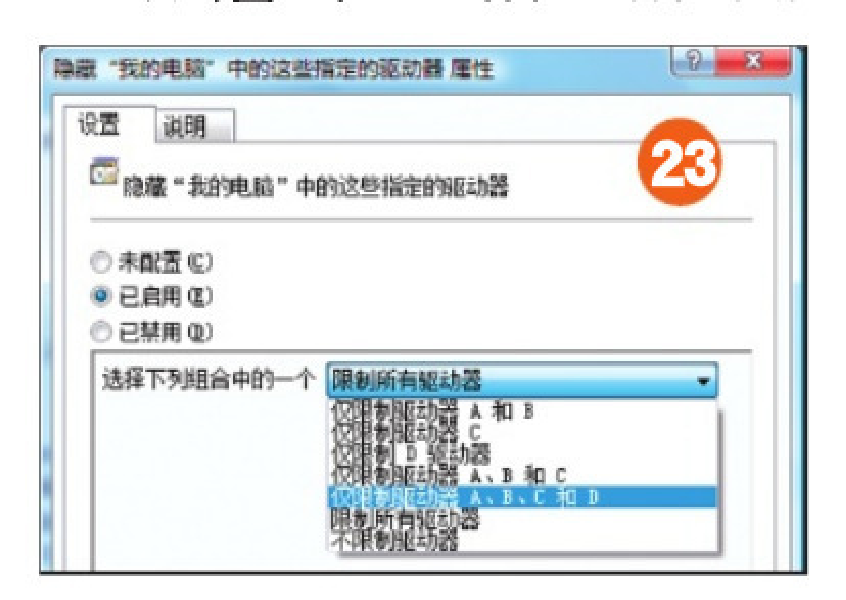
第5关：保护隐私刻不容缓

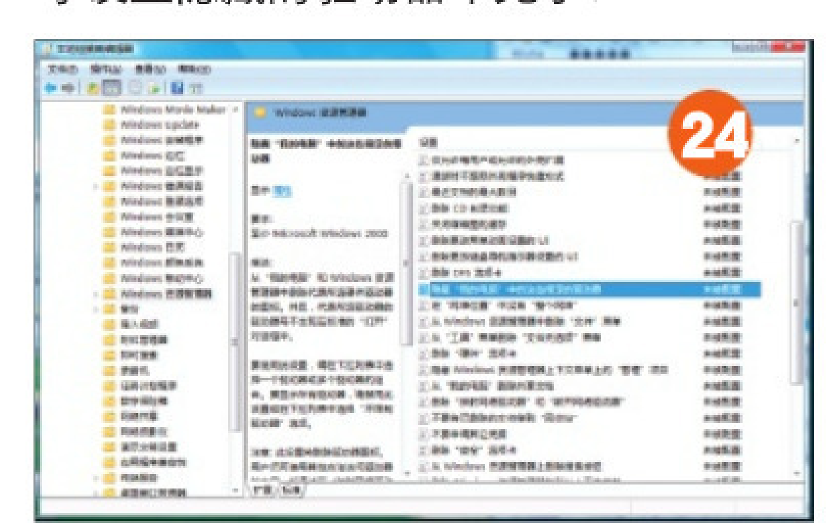
前一阵沸沸扬扬的“艳照门”事件再次敲响了人们保护隐私的警钟，有更强保护隐私能力的软件将在本关推出。在我们电脑的硬盘中，有一些重要的数据和秘密的文件是不希望别人能够看到的。如果可通过隐藏分区的方法来保护你的文件而又能保留数据，那将是一个不错的方法。有时你把一个非常机密但又不再需要的文件删除以后，虽然看上去已经没有了，但是实际上用某些特殊的方法是可以恢复的。

任务目标：能够通过隐藏驱动器或其他对磁盘的操作来达到隐私的目的

1.Vista

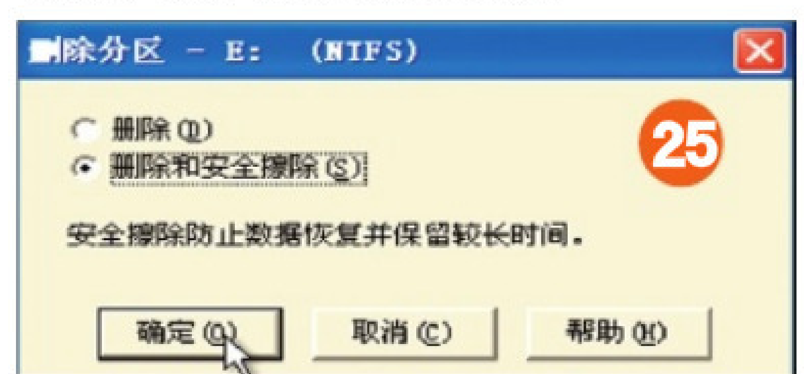
Vista系统为我们的提供了有史以来最强大的“组策略”，可以通过设置其中的参数来实现隐藏驱动器的功能。在Vista下彻底隐藏驱动器，可以按下面的步骤操作：同时按住Win和R键启动“执行”对话框，输入“gpedit.msc”，会弹出一个“组策略”的窗口。然后在左边的树状列表里依次打开“用户配置”→“管理模板”→“Windows组件”→“Windows资源管理器”选项。在右边窗口中，选择“隐藏我的电脑中这些指定的驱动器”项（**图23**）。同样在它属性中有3项选择，我们选择“已启用”项，然后在下面的下拉列表中选择需要隐藏的相应驱动器（**图24**）。设置完成后打开“我的电脑”，这时就会发现刚才设置隐藏的驱动器不见了。





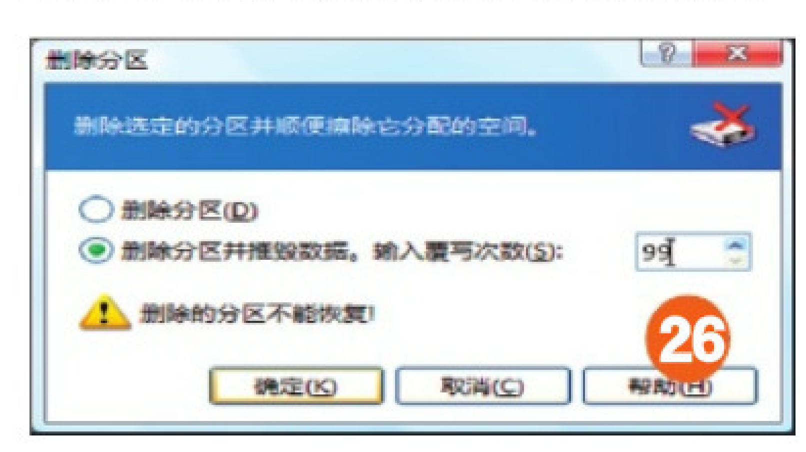
2.NPM

NPM直接提供了分区隐藏的功能。在要隐藏的分区上点击右键，选择“高级”→“隐藏分区”，确定即可。需要恢复时选择“显示分区”即可重新显示隐藏的分区。另外在防止删除数据回复方面，NPM在选择删除分区时会有一个“删除和安全擦除”的选项（**图25**），选择了该选项删除的分区几乎无法恢复数据。



3.ADD

ADD也提供了分区隐藏功能。在要隐藏的分区上点击右键“高级→隐藏”就可把所选分区隐藏。恢复时再次操作选择“显示”。ADD的右键菜单选项里有的删除分区提供了“擦除”的功能，可以手动设定最多达99次的覆写操作（**图26**），相信在覆写99次以后，没有哪个软件可以再恢复你的隐私了。



4.PPM

在要隐藏的分区上点击右键，选择“Hide Partition”然后确认即可，要恢复时则选择“Unhide Partition”。

点评：Vista宣传的最大特点就是“安全”，而隐私保护作为安全的一部分Vista自然也是非常出色，在保护隐私方面的功能更是不止如此。本文只是想在对磁盘操作的角度给大家提供一个思路，虽然并不彻底，但常常是有效的。



第6关：危难关头大显身手

如果你无视我在前文的“千叮咛万嘱咐”，突然一个一不小心把某个分区删了或格式化了，面对空空如也的硬盘，脑中浮现的是你的毕业设计……此时的你该如何是好？

本关任务：在使用分区工具时发生的失误操作进行恢复。

1. Vista

Vista面对错误的操作无可奈何，如果不寻求其他数据恢复软件的帮助那就只能“望盘兴叹”了。本轮Vista淘汰出局。

2. NPM

经测试，NPM对于失误的删除分区和调整分区操作可以完美恢复，但对失误的格式化操作无能为力。错误删除操作的恢复方法是在已经删除的分区上单击右键，选择“恢复分区”。

3. ADD

ADD是几个挑战者中恢复能力最强的，个别恢复能力超过了专业的文件恢复软件。除了允许完全恢复删除的分区，也可以恢复因系统崩溃或受病毒攻而无法启动的系统。

4. PPM

提供了恢复已删除分区的功能。单击在程序主界面左边导航栏的“Undelete Partitions”（“反删除分区”）选项即可启动该功能。但实际测试发现该功能很不稳定，不推荐使用。

点评：

本轮的结果并不理想，大部分恢复操作也只能针对使用该软件而产生的失误操作且恢复能力有限，所以如果真的有数据恢复的需要应当尽量使用专业恢复软件。但本次评测目的是考察各分区软件的功能强度和细致程度，软件也不是专门的数据恢复软件，所以也不能过于苛求。Vista没有通过本关被淘汰，毕竟它只是一个操作系统，能够挺到第6关已经很不容易了。正如某位牛人说的：“如果Vista什么功能都有了那别的软件还怎么混！”



第7关：特色功能各显神通

经过前6关的比拼，只剩下NPM、ADD和PPM这3个选手了，看来他们的功能是不相上下，我们需要的常用功能基本都能完成，那么最后一关的要求就是：没有要求！本关是表演赛。

本关任务：尽可能的展现特色功能

1. NPM

NPM特别提供了“合并分区”和“复制分区”的功能（在程序主界面左侧的任务导航栏中）。“合并分区”允许你在无损数据的情况下将两个分区合并为一个分区，而复制分区可以把一个分区完整复制到另一个分区上，如果复制的目标盘不足以放下要求的数据，软件会自动调整。两个功能均是以向导形式执行，按步骤操作即可轻松完成。

2. ADD

专业人员可利用ADD的“Acronis磁盘编辑器”直接访问硬盘扇区的内容，从而恢复丢失的数据。ADD所有操作都可即时生效，比起以前使用的磁盘扇区编辑器要方便不少。但要说明的是，如果你没有一定的磁盘结构方面的知识，那么不要去轻易尝试。如果操作不当会导致硬盘数据丢失、系统无法启动等后果。另外，ADD提供的“Acronis操作系统选择器”是一个不常用但很有效的软件。假如你安装了多操作系统，但由于某些原因系统的引导程序被破坏而导致某些操作系统无法引导，利用这个工具可轻松引导。

3. PPM

PPM则提供了一个“Boot Management”（启动总管）的功能，这个工具可简单管理分区引导的选择菜单时间、快捷键，隐藏其他的主分区等功能，但用处不大。PPM也有合并分区和复制分区的功能，在主界面左侧的“Merge Partitions”就是合并分区，“Copy Tasks”（复制任务）里的“Copy Hard Disk”和“Copy Partition”分别表示“复制硬盘”和“复制分区”。具体操作都是向导形式，过程也与NPM几乎相同，

点评：

ADD提供的附加功能是最多最实用的，相比之下PPM的附加功能则显得累赘。NPM虽然没有什么花哨的功能，但是小巧方便。

本关得分
NPM
ADD
PPM



总　结

本次评测所选用的软件都是当前流行分区软件的最新版本，通过这7关的挑战我们看到，评测的软件没有一个是完美的，都或多或少的存在一些问题。有的是功能上的缺陷，有的则是欠缺人性化的考虑。同时我们也看到，新软件推出必　然使曾经辉煌的软件退出。

Vista Fdisk曾经风光一时，但是由于烦琐的操作、功能的欠缺以及对新的系统格式的不支持，使它渐渐远离了我们的视线。然而从某种意义上讲，Vista的分区工具则是Fdisk的升级产品，我们也看到了更人性化的界面、操作和更完善的功能。而且由于是系统集成，对于用户来说无需安装，非常方便，这是任何一款专业软件都无法比拟的优势。

NPM 长期以来NPM一直是专业分区软件的首选，具有强大的功能、简单的操作、小巧灵活的身材。但自2004年以来一直没有更新，以至于无法支持当前正在流行的Vista系统，这是很大的遗憾。

ADD ADD界面友好，功能强大、实用，某些附带的功能甚至达到相关专业软件的水平，操作也很方便，并且支持Vista系统，可以说是Vista平台上的最佳选择。

PPM 作为本次评测发行时间最晚的软件，PPM并没有特殊的进步，虽然界面漂亮，但是主界面显示的内容太多，显得杂乱无章，个别功能显得鸡肋多余。唯一可圈可点的功能就是支持中文的无损FAT32与NTFS格式的转换。P



最近国内关于软件版权方面的诉讼案屡屡引起大家关注，去广告的珊瑚虫QQ和迅雷都被推到了舆论的浪尖。抛却为广大平民谋福利的“侠义道”精神，以及对抗垄断所具备的勇气，这其中的版权归属问题仍是冰冷但却一目了然。鉴于国内外软件价格的差异，长期以来在这里介绍软件时多选择了免费或广告性质的共享软件，实际上是绕过了这一问题。但一个产业是绕不过这些问题的，无论是舆论的一边倒，还是官司的最终结局令人叹息，能从中寻出一些积极的意义可能才是最重要的。

■江苏 淮扬客

Windows Search 4.0 Preview

□大小：5.16MB（WinXP 32位简体中文版）
□授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft081001
□下载：http://support.microsoft.com/kb/940157/zh—cn

微软官方开发的最新版桌面搜索引擎，可帮助用户轻松寻找电脑上的文档、E-mail（包括附件）、Outlook日程安排、音乐文件、照片等多种文件信息，通过联网，还可快速寻找其他联网用户的文件或邮件服务器上的内容。由于与Windows资源浏览器的整合，实际使用起来比第三方工具更为方便。4.0新版无论在索引速度还是搜索速度上都较前作有所提高，同时支持对EFS加密文件的搜索，对于WinXP系统，如果直接使用该软件的桌面工具栏进行搜索，那么所看到的搜索结果会自动根据输入的搜索片段即时变动（如图所示。Vista中已经默认实现该功能）。下载时请先根据自己的操作系统点击相应的下载链接，之后的页面中请改变下载语言（Change Language）为“Chinese（Simplified）”，以便直接下载简体中文版本。最后注意该软件默认设置并不是对全硬盘进行索引，如果一开始就想使用即输入即显示结果的功能，记得软件的索引选项中手动加入要搜索的文件夹。

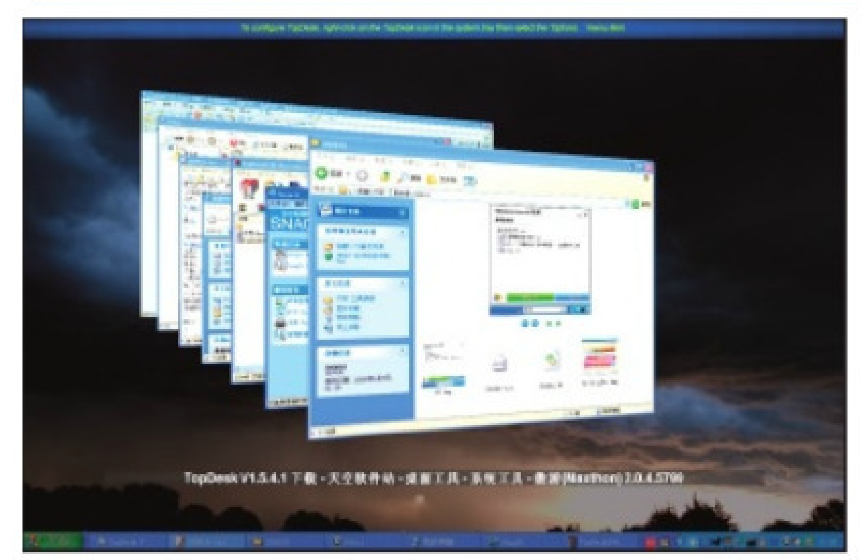


Clip2Net 0.7.2b

□大小：1.36MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081002 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/63051.htm

当和朋友交流桌面截图时，一般都需先用截图软件保存为图片文件，然后再通过IM软件或邮件等发给对方，整个过程较费时间，现在你可用这款软件及其背后的网络服务来提高这一过程的操作效率。首先点击系统托盘处的软件图标开始截图，截图之后可进行一些简单的注释，选择需保留在服务器上的时限，之后点击“上传”就可把图片上传至软件开发商的服务器，完成上传后软件会给你一个地址，将这个地址发给你的朋友，让他在IE中粘贴后打开即可。除了截图，该软件还可共享任意其它文件，方法同上，但该功能只限已注册用户（免费），同时如果你想永久保存截图和文件，也必须注册，官方注册入口为http://clip2net.com/members.html。





TopDesk 1.5.4

□大小：1.23MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft081003 □下载：http://www.skycn.com/soft/29556.html

在Vista中按“Alt+Tab”切换程序窗口时，可看到3D堆叠效果（Flip-3D）的窗口选择画面，如果想在WinXP中模拟这一效果，TopDesk是个不错的选择，无论是最终效果还是切换过程中的动画都很逼真，除此之外，它还提供了更多的功能选项。例如可选择平铺（Spatial，各窗口保持原比例）或格状（各窗口按格子分布）切换效果，实际使用中也许你会觉得这样更方便。用户可根据自己硬件配置的高低选择界面的画面质量和响应速度，还可选择是否关闭动画（强烈建议硬件配置不高的用户关闭，否则可能达不到快速切换的效果），最后你可还选择是切换可见窗口还是所有窗口。

IP Changer 0.2

□大小：1.18MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081004
□下载：http://http://download.pchome.net/internet/tools/15322.html

很简单的IP地址切换工具，预设好几套IP设置（IP Sets）之后，要切换时只需一键激活该套设置即可，该软件的方便之处是切换设置后无需重启系统。软件预置了两套默认设置，对一般用户而言（家中一个，办公一个）只需将其略加修改应当就够用了，如果要添加新的设置，只需点击菜单“IP Sets→Add New IP Configure Set”，再填入新值即可。注意填写设置时如果想让系统自己检测IP设置，只要勾选界面中的“DHCP”选项即可。注意在Vista系统中有可能会出现中文网络连接名称显示为乱码的情况，这时必须手动通过菜单“Connections→Manage Connections”修改，使连接的名称与系统“网络连接”中显示的完全一样。



特别提示：关于快车代码（FlashGet）使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

BlueScreen Screen Saver 3.2

□大小：65kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081005
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/749.htm



一款出自于微软程序员之手的搞怪屏保软件。它是这样保护屏幕的：首先根据所在的操作系统出现相应的“蓝屏（BlueScreen）”，蓝屏出现15秒钟之后开始显示重启（Restarting…）字样，接下来会显示当前操作系统的重启画面，过了不久，再度蓝屏……由于软件直接调用操作系统自身的功能，还能模拟整个过程中硬盘活动的状态（硬盘灯会闪烁），因此以假乱真的程度非常高，唯一的遗憾是不能设定特别的退出键。软件的作者是被微软收购的著名的Sysinternals公司，看来他们也很缅怀过去那些年代中挥之不去的蓝屏情结。



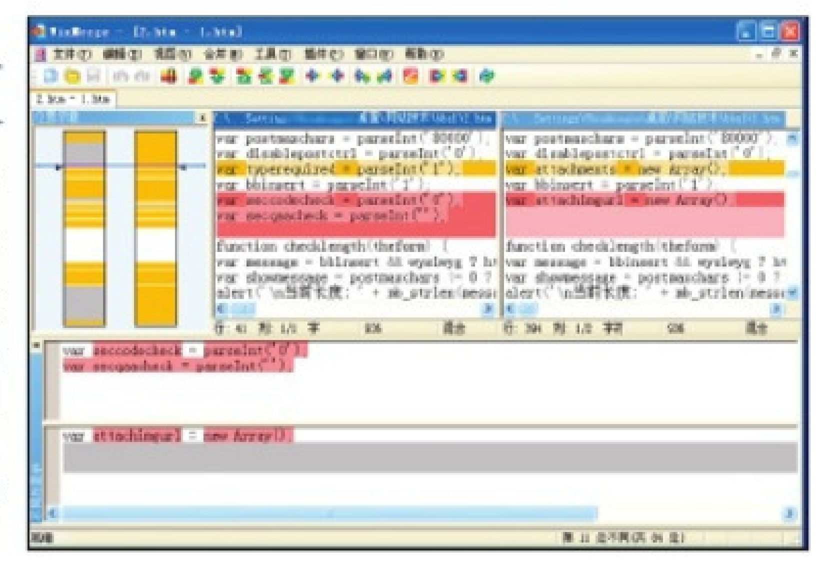
AAA Logo 2008 2.0

□大小：6.18MB □授权：共享 □语言：英文 □快车代码：popsoft081006
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1101571200/6892.shtml

非常棒的Logo设计软件，如果你正想为网站、公司设计Logo，或者只是想为自己在论坛上炫目一把，这个软件都值得一试。软件内置有64个精美的模板，更有一个数量超过8000的图案库供你挑选使用，所有这些模板与图案都是矢量的，可无损缩放。不过最关键还是它有一个简单易上手的制作流程，选定模板后，即可随意修改和增删其上的元素，由于软件安排了统一的配色方案，因此即使是随意的制作也不会让人觉得色彩太乱。注意试用版不可保存作品，但若只是制作网络上所用的图片，使用截图工具就能达到目的。

WinMerge 2.8

□大小：2.82MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081007 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/3910.htm



如果你需要比较内容相似的两个文本文件，找出其中的不同，那么这款软件是一个极好的选择。它在完成比较后，会将两个文件并排纵向显示，完全相同的部分会显示为白色，不同的部分会被黄色高亮显示。如果一个文件中存在的内容在另一文件中缺失，那么在后一文件中将会以灰色块填充该内容所占位置，这样两个文件完全相同部分的对应位置就总会是一样，你将可方便地查看、定位所有不同之处。软件还提供了“位置示意”窗口、“不同处显示”窗口，这都使比较的结果更加清晰、易读。



Phun for Windows Beta 3.5

□大小：2.49MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081008
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1207411200/38784.shtml

首先你不妨把这款软件当作一个游戏来玩：在这个游戏中，你可画出各种形状的物体，然后赋予它质量、摩擦力等参数，在这些物体之外还可放置弹簧、链条、固定点等元件，之后只要点击界面右上的绿色播放键，你所“创造”的这个世界的物体就开始按照真实世界中的物理规律开始碰撞、摇滚、掉落、流动。中途你还可任意移动物体，看会引起什么新的反应。总之这款软件足够真实地模拟了多种物理规律，由于操作简单，你既可拿来研究、学习，也可借其看到一些有趣的物理现象。值得一提的是这款软件的作者是国外某大学的学生，我们可毫无保留地赞叹一声：他玩得可真有趣！

tinySpell 1.7

□大小：566kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081009 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/55289.htm



各位都有过在Word中输入英语单词、被Word提示语法错误的经历吧？有时会希望这种功能在其他软件中也可使用，那么不妨来试一下这款小软件。开启该软件后，无论在任何界面中进行键盘输入，它都会自动进行拼写检测（以空白键为分隔），当检测出错误时，它会发声提醒，如果输入是有焦点的（即会显示输入光标），则会在光标处出现一个白底橙字的小框显示错误输入的内容，点击该框即可显示纠错的选单。如果你正在进行英文简历制作等工作，这款软件应当会是个不错的帮手，不过如果不输入英文时，最好是关闭它（在设置中可取消其随系统启动），因为中文输入也会被它截获再按英文词典“纠错”。P

装机工具箱——完美设置II

□版本：2.01 □大小：5.36MB □授权：免费软件
□作者：完美者 □平台：WinXP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.wmzhe.com
□下载注册：http://www.wmzhe.com/html/view-2292.htm
□快车代码：popsoft081011

说明： 一款集系统优化清理、安全维护、快速设置以及少量实用第三方常用工具于一体的软件。其中，优化清理部分的功能多为大家所常见，其他3个部分则有自己的特色。安全维护方面采取了修复与免疫并重的思路，可防范恶意软件于未然，同时通过“系统减肥”子功能还可简单明了地看到“减肥”效果（如图所示）。快速设置部分可让你省却不少来回于控制面板的时间，其中的“文件备份设置”可提示你将系统盘的关键文件备份，以防崩溃后不可回复；而MP3命名设置、文件Hash计算、输入法设置工具则完全可当作独立工具来使用，它们与“常用工具”中集成的第三方知名工具DisplayX、HD Tune、CPUZ、AutoRuns及MyUninstaller等一起降低了用户寻找这些功能所花费的时间和精力。



“系统减肥”的预期效果一目了然，让人忍不住尝试

点评： 除却集成第三方软件在软件著作权方面的疑问，该软件是一款不错的系统维护工具。软件采取免费授权的形式发布，这固然与其中的集成稍有关系，但更大的原因是想借此推广其背后的下载网站与社区，这也是近来国内共享软件业一个新的发展趋势。

听歌新体验——Sina Music Box

□版本：1.0 Beta 1 □大小：1.99MB □授权：免费软件
□作者：新浪 □平台：Win2000/XP □注册费用：免费 □未注册限制：无
□主页：http://music.sina.com.cn/yueku
□下载注册：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1209830400/39093.shtml
□快车代码：popsoft081012

说明： 不久前，本栏目介绍了出自搜狐的音乐盒，现在你又多了一个选择。这款软件背后的网络服务是新浪最新推出的“新浪乐库”，如果不想在网页上听歌，这款软件就足以使用该乐库的大多数功能。该软件作为一款单纯的播放软件只具备列表、下载显示同步歌词等简单功能，但不可直接播放本地音乐文件，所有音乐资源都需从“新浪乐库”下载。除了直接搜索之外，你也可直接打开乐库窗口（点击播放窗口右下的高音谱号按钮），这里分门别类给出了推荐、新歌、排行、MV（会跳转到网页播放视频）、艺人等列表，是跟踪流行的一个好助手。软件还提供了“我的专辑”的功能入口，可将播放列表保存到新浪乐库服务器。

点评： 新浪乐库是与全球五大唱片公司联合推出，旨在以新的渠道销售正版音乐，因此软件所下载的音乐均为试听形式，音质普遍不高，只适合用于了解最新的音乐趋势和信息，如果以听歌为目的，仍需使用其他软件和音乐资源。

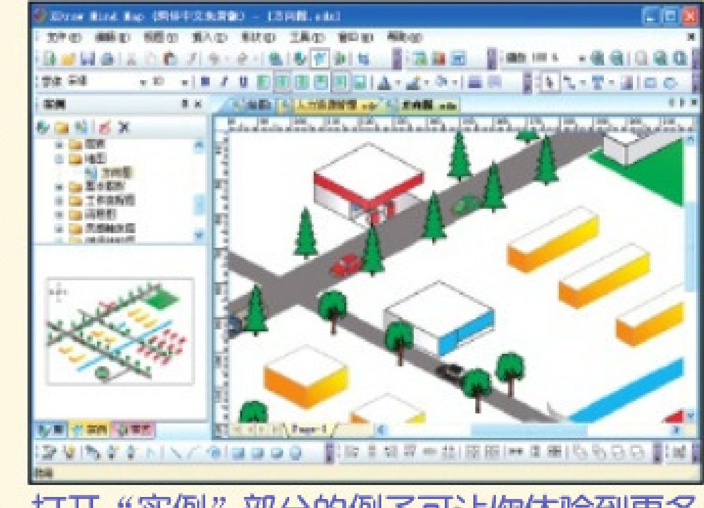


酷炫的界面与背后的服务一起给你新的听觉体验

画下你的思维——EDraw Mind Map

□版本：1.0 □大小：7.40MB □授权：免费软件 □作者：亿图工作室
□平台：Win2000/XP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://cn.edrawsoft.com
□下载注册：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1081612800/4926.shtml
□快车代码：popsoft081013

说明： 思维导图（Mind Map）是用来帮助你分析问题的一类图形，由于直观地显示了思维的发散性成果，既可使思维更清晰和有条理，也有助于其完整性（查漏补缺）。这款软件就可帮助你在电脑上“画”下自己的思维导图。其上手很简单，一反同类软件“好用则价高，免费则难用”的潜规则。具体操作时只需在左侧的“库”中选择画图所需的元件，将其拖拽到绘图界面，然后再调整大小与样式，其中的连接线可方便地设置连接点，并且保证在连接后会自动跟随被连接的元件。需要注意的是软件中的“实例”部分的大多数例子都只能用该软件收费版“EDraw Max”才可画出，免费版缺少画图的库元件，但如果有必要，你也可直接从这些实例中拷贝元件到你的思维图中。



打开“实例”部分的例子可让你体验到更多软件相关功能

点评： 上手简单，界面美观大方，是一款帮助梳理思维的好工具。

足不出户知天下——看天下快报

□版本：1.1 □大小：4.63MB □授权：免费软件
□作者：优点中国 □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.u.cn
□下载注册：http://www.u.cn □快车代码：popsoft081014

说明： 一款免费下载、阅读全国各大晨报、早报、日报、都市、商报、综合等报纸的软件，软件涵盖的报纸种类非常丰富，足以满足你坐在家中观天下的需求。看报时只需在左侧“最新报刊”中选择想看的报纸，软件就会自动从服务器下载该报的最新内容，下载速度较快，下载来的报纸资源为PDF格式，清晰度让人满意。阅读时左侧导航栏会自动收起，让你体会“展开”阅读的感觉。已下载到本地的内容可随时通过“已读报刊”再次阅读，无需重下。


人民日报
RENMIN RIBAO
村民参与管理 难事往往不难

可读的报刊种类非常多，质量也很不错

软件特意安排了两个特殊的类目，一类是金融股票类，除包括一些证券类报纸还放置了上证所、深证所的最新公告，应可得到股民的喜爱；另一类居然是包括圣斗士、凉宫秋日等众多名作在内的“漫画”类，相信足以得到另一类用户的喜爱……

点评： 收集种类丰富齐全，报纸信息清晰，无论是报刊的更新速度还是下载速度，都让人满意，两种特殊类目的安排更可满足额外的需求。P



■晶合实验室 MP2008



对于掌机用户来讲，录音方面可发挥其随身携带的优势，录制会议、讲座内容甚至是个人零星的想法时不必再购置专门的录音设备，另一方面，部分智能手机用户可能会有录制通话内容的需求。不少掌上设备的操作系统中都内置了录音机，但就像Windows上的情况一样，它的功能总是最基础和不完善的，一旦面临使用需求时仍需用第三方软件进行弥补……

■四川 黄路

LivePVR

□平台：PPC/SmartPhone/S60（以下数据为PPC版） □版本：2.8 □大小：432kB
□下载：http://www.17ppc.com/soft/1260.html □快车代码：popsoft081021



PPC上可选的录音软件很多，但如果想要一款功能覆盖全面的，这款软件无疑是首选之一。它支持3种录音模式，适合于不同情况下使用。其中电话录音适用于在通话中录制双方的语音，既可自动录制所有通话，也可设置为录制下一次来电语音，但使用时需注意，该软件的开发者来自美国，根据该国对私自录制通话的规定，录音时会隔一小段时间发出“嘀”声以提醒对方；会议记录是软件独到的功能，只要一直开启该软件（实际它在后台一直执行录制动作），就可设定一个时间（例如30秒），当你按下录音键时，软件会自动记录按键之前30秒的内容，然后再继续向后添加，以避免你错过任何想录制的内容；最后一个模式是语音模式，即传统的无限录制语音功能，录音时间取决于存储卡的空闲容量。

主要特性：功能全面，独特的会议模式具有很好的用户体验。

mVoice

□平台：Palm/PPC（以下数据为Palm版） □版本：5.5 □大小：252kB
□下载：http://www.13198.cn/13198/d_23384.html □快车代码：popsoft081022

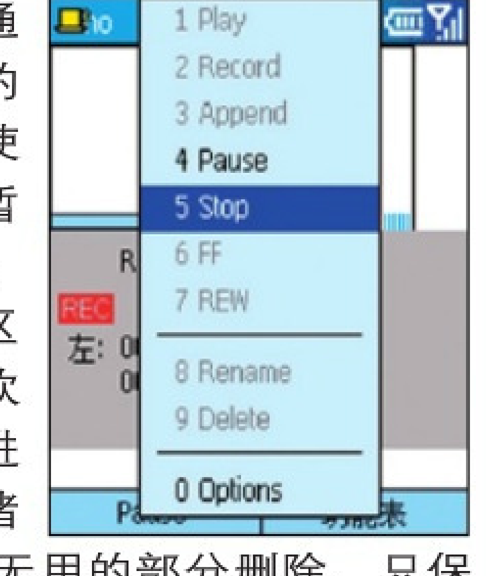


mVoice同时支持外录和通话录音，并且在通话录音时可选择是否开启“嘀”声提示，不过它的最大特色在于使用上的便捷以及后期的管理。软件具有直观且易用的用户界面，开启后只需一键就可开始记录声音，录音过程中可关闭屏幕于后台进行录音，这种方式将节省不少电力。录制时可为每段录音添加一小段文本注释，录制后还能对声音记录加以分类和管理，如果你觉得有必要在某段声音记录后继续添加内容，它也能够胜任。

主要特性：背景录音省电，适用于长时录音；具有一定的后期管理功能。

Echo Voice Recorder

□平台：SmartPhone □版本：1.2
□大小：531kB（Windows安装版）
□下载：http://download.pchome.net/mobile/wm/sp/normal/multimedia/detail-30325.html
□快车代码：popsoft081023



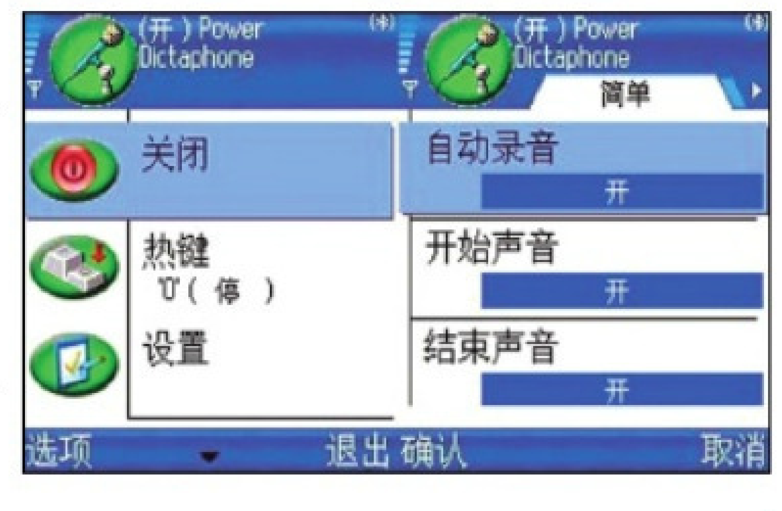
一款支持存储卡、支持通话录音、可选择不同录音质量的SmartPhone录音软件。录制时可使用电话按键直接进行录音、播放、暂停、停止、快进等操作，很是方便。软件界面直观简洁，从下方的状态区可看到所有录音相关的状态参数。软件最独特的功能是支持对录制内容进行剪辑、添加，这样你在录制一些诸如讲座的内容时，就可将自己觉得无用的部分删除，只保留较精彩的部分，或者还可随意添加自己的声音注释。

主要特性：操作方便，界面简洁，可对录制的声音文件进行后续的剪切和添加。

Power Dictaphone

□平台：S60 □版本：2.0 □大小：121kB
□下载：http://www.myenjoy.net/html/soft/c8befa2176161
□快车代码：popsoft081024

支持存储卡的无限时录音软件，支持通话录音（同样和前面提到的LivePVR一样会定时发出嘀声），也可在待机时当作录音笔使用。软件支持多个自定义热键，开启程序后任何时候（包括切换到后台）都可热键启动/停止录音，此外还可设定于录音前/后发出提示音。保存录音的格式为WAV或AMR。注意软件本身不带播放功能，也不能列出已经录制好的声音文件，后续管理需借助第三方软件。



主要特性：简单实用，操作方便，开启程序后随时都可用快捷键启动录音。

Spy Call

□平台：S60 □版本：1.2 □大小：52kB
□下载：http://www.doquu.com/soft/21807.html □快车代码：popsoft081025

这款软件也可运行于S60系统上，但与前面提到的Power Dictaphone的不同之处在于，它只关注通话录音，并且把这一功能做得更好。开启该软件后，当进行通话时，它会自动跳出来询问是否对通话录音，而无需用户手动开启，保存位置可选择存储卡，以实现无限长录音。同时，它除了对通话进行录音之外，还可记录下录音时的详情。对于录制下来的声音文件，可选择设置密码防止他人偷听，也可直接设置为手机铃声。

主要特性：专注于通话录音，不仅记录声音，也记录通话详情。



开启绿色计算之门

——2008年英特尔春季信息技术峰会

■本刊记者 Artec


会场签到处人潮涌动

前言

每年，英特尔都会在对它最重要的几个国家分别召开信息技术峰会（英特尔信息技术峰会，简称IDF），其中全球首场会议尤其重要，英特尔的全体高层官员和其重要科研人员以及合作伙伴的高层领导都会集体出席，并亲自向与会者展示本年度即将上市的最新产品和开发中的最新成果，同时被英特尔邀请的媒体还将获得与这些IT界明星当面交流的机会，甚至参与有保密性要求的展示和讨论。今年，英特尔将年度首场IDF放在上海举行，吸引了全球大批媒体和技术爱好者的目光，本刊记者也受邀前往参与全部议程……

让“煎鸡蛋”的处理器成为历史——英特尔如何解决高性能与节能的矛盾？

也许你还记得那个在处理器上煎鸡蛋的传说，也许你也知道奔腾4处理器的功耗曾经一度超过100W。发热量与功耗似乎是高性能处理器永远无法解除的羁绊，无论英特尔还是其竞争对手，都曾面临散热与能耗控制的难题。众所周知，在不影响实际性能下的能耗降低，才是真正有效的节能手段。换言之，在保持能耗不变的情况下提升性能，也可以被看作一种节能的手段。

精打细算到毫瓦

在本届IDF上，英特尔所提出的节能方案并不仅仅局限于处理器和芯片组，还包括了显卡、电源甚至声卡等设备。在会场展示区中，我们看到了Realtek公司的展台，技术人员向本刊记者展示了他们最新的声卡节能技术，最高可降低声卡功耗30mW（毫瓦）。虽然这点功耗并不起眼，如果系统内的主要配件都能有相应的节能效果，那么将有效控制整体功耗的上升。

在本届IDF的第一天，英特尔高级副总裁兼数字企业事业部总经理帕特·基辛格(Pat Gelsinger)，在会上以“从千万亿次运算到毫瓦，性能与功耗解析”为主题做了演讲。在环保与节能减排成为社会工作的主要目标之一时，基辛格的演讲无疑激发了听众的兴趣。演讲的内容我们无需赘述，只要通过近2年来英特尔处理器产品的实际表现，就可以得出初步结论。英特尔已经找到在性能与能耗之间平衡的方法——以节能为核心，优化处理器架构设计和提升制造工艺，以2年为一个周期（即英特尔“Tick-Tock”模式，每两年一次的工艺更新和同样每两年一次的架构更新交叉并行，Nehalem架构处理器正好和现在的Penryn形成了一个Tick-Tock），实现效能提升和能耗控制。



英特尔Tick-Tock模式示意图

在2006年的北京IDF上，英特尔提出处理器“效能”等于“单位功耗下所能提供的计算性能”的概念。今天酷睿2处理器已经全面接替了奔腾系列产品，过去频率高达3.4GHz的奔腾D 945处理器，其热功耗设计为95W；而酷睿2 E6750频率为2.66GHz，热功耗设计仅为65W。现在用户都知道酷睿2 E6750的性能远比奔腾D 945好，发热量也更小。延伸一下就是我们“投资”在酷睿2处理器上的每一瓦功耗都获得了更多的效能，在同等应用环境下，酷睿2的热量排放也更低。从这一点来看，制造工艺的提升对于能耗控制是切实有效的。

在本届IDF上，英特尔展示了全新的Nehalem处理器架构，并将于今年第四季度推出采用该架构的处理器。新处理器将从双核扩展到8核，并通过多线程（SMT）技术

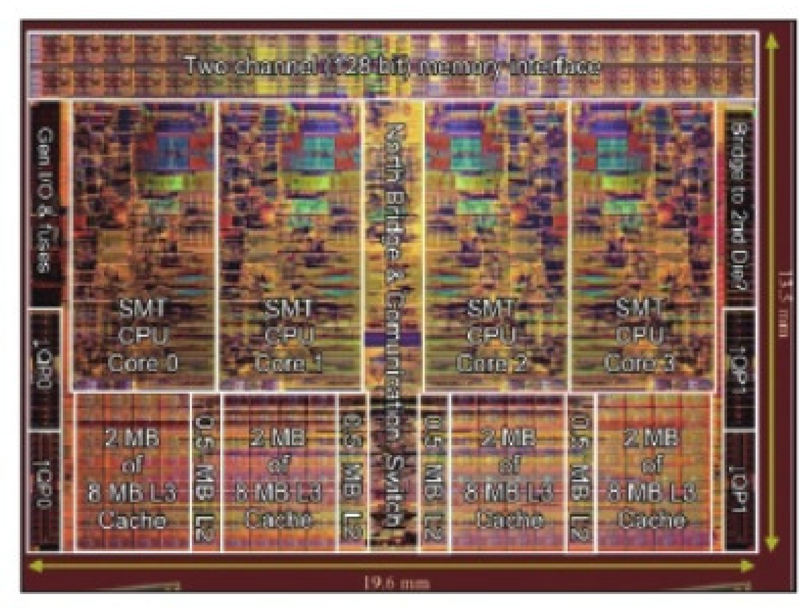
同时实现4～16个线程的并行处理，内存带宽将达到当前性能最高的英特尔至强处理器系统的4倍。借助高达8MB的3级缓存、7.31亿个晶体管、Quickpath互连技术（数据传输率最高达25.6GB/s）、集成内存控制器和可选的集成图形处理功能，采用Nehalem微架构的处理器将彻底从笔记本电脑一直扩展到高性能服务器领域。

英特尔参与推进电子信息产业的节能环保

由英特尔与谷歌公司共同倡议并发起的“电脑产业拯救气候行动计划”（Climate Savers Computing Initiative，CSCI），在本届IDF上与中国电子学会节能工作推进委员会（CEESC）签署合作备忘录，宣布双方将在推进电子信息产业节能环保等方面积极开展合作，共享相关技术和信息。英特尔销售与市场营销事业部副总裁兼中国大区总经理杨叙在签约仪式上多次强调，英特尔希望能够将相关计划严肃有效地执行下去，并将积极争取更多的厂商参与其中。



英特尔销售与市场营销事业部副总裁兼中国大区总经理杨叙在签约仪式上



Nehalem处理器架构示意图

从上面这些数据我们可以看出新处理器的性能将高出现有产品，而由于制造工艺的限制，英特尔在2008年内，甚至到2009年初都将维持现有的45nm工艺，显然通过制造工艺提升来降低能耗控制的想法无法实现。因此Nehalem的主要设计目标之一就是在维持现有能耗的基础上尽力提高处理性能，从而提升整体“效能”。

热设计功耗提升两倍！——英特尔的能耗控制是不是在讲空话？

实际上45nm工艺的Nehalem处理器的功耗，还是无法维持在酷睿2的水平。仅就发热量而言，目前已知的4核心Nehalem处理器热设计功耗将达到130W，是酷睿2 E6750的2倍。那么英特尔所谓的提升效能来变相降低能耗是否是一句空话呢？

到截稿为止，我们还没有收到Nehalem处理器测试样品，因此对它的实际表现也无从谈起。不过可通过本届IDF上几个关于游戏和视频压缩的演示来分析一下。

在第一组演示中，英特尔使用了3套不同的系统：面向台式机和工作站的Skulltrail平台，其中包括两块最新的4核心酷睿2至尊版QX9775处理器（采用LGA771封装，主频达3.2GHz，热设计功耗为150W，已经超过了Nehalem处理器）；一台采用了4核心酷睿2移动处理器至尊版的笔记本电脑，其处理器热设计功耗仅为44W；另外还有一套基于酷睿2 E8200处理器的系统，其中附带了用于测试实际功耗的专用设备。由于这组演示具有一定的保密性，受限于保密条约，我们不能透露更多细节。但是在整个演示过程中，演示样机的确表现出了很高的性能。

在与游戏相关的高负载演示中，3套平台都表现出了令人吃惊的性能。当使用一款全新的商业游戏进行演示时，采用酷睿2 E8200的平台最低帧速也超过了30fps，最高竟达127fps，平均为58fps。而实际功耗方面，在测试开始时为130W，测试中大约在150W。需要强调的是这组数值反映的是整机的功耗水平，也就是说其中包括显卡和其他设备的功耗。根据我们的经验，对于采用高性能处理器和顶级显卡的整机而言，这样的整体功耗水平在目前算是控制得比较不错的。另外在高清视频编码转换方面的演示中，演示平台转换一段1080i视频文件的速度，也明显高于当前的主流平台。

笔记本电脑也超频

在性能演示之余，英特尔的工作人员还向我们展示了4核心酷睿2移动处理器至尊版的超频能力，将X7900处理器的主频从默认的2.8GHz提升到3.19GHz，并表示在其他测试中可以达到更高的3.4GHz。其超频过程非常简单。这款新的处理器支持英特尔XMP技术，能够预读存储在内存SPD芯片中的XMP数据，用户只要通过专用的超频软件就可以调整处理器主频。据现场工作人员透露，英特尔已经授权OEM或ODMS厂商定制这款软件。也许在不远的将来，笔记本电脑也将成为超频玩家青睐的平台。不过超频这件事，多少总是有悖节能原则的。


英特尔“烟雾”演示展台

另外一组演示则是在IDF会场的展览区中公开进行，采用了基于Nehalem处理器的平台，但工作人员并未透露其具体配置。通过这个名叫“烟雾”的演示片段，我们看到用户可以分别控制Nehalem处理器的8个核心，指定全部或个别核心参与到当前任务中，并且可以调整处理器核心的占用率。

英特尔再战独立显卡市场

2009年英特尔将再次推出自己的独立显卡！没错，这是英特尔高级副总裁兼数字企业事业部总经理帕特·基辛格在接受媒体采访时亲口所说。尽管在本届IDF上推出的部分安腾和Menlow处理器（主要用于手持设备）内部已经集成了显示功能，英特尔也决定在将来推出整合图形处理芯片的处理器产品；而在2009年，英特尔会重新进入独立显卡领域。“在2009年，我们会进入独立显卡领域。我们希望实现无所不在的高端的基于IA


帕特·基辛格是一个和蔼风趣的人，看到记者拍照特意转过头来

架构的解决方案，从而能够去更好地支持视频、高保真音频以及需要运算能力较大的处理能力”，听上去英特尔似乎也有做声卡芯片的打算。

通过这两组不同的演示，我们发现在未来一段时间内，英特尔的节能思路主要体现在时间效能和多核心负载控制上。用更短的时间完成计算任务，从某种程度上可以控制计算机的整体功耗；而当一款游戏或者应用程序并不需要处理器满负荷运转时，用户或者程序开发者可以安排部分核心处于空闲状态来降低能耗，或者平均各个核心的负载以提高多任务性能。在成本与制造工艺的限制下，采用这种“迂回”的节能手段是比较现实的。当然，在Nehalem处理器平台上的实际效果，还有待进一步检验。

UMPC的掘墓人——MID会是一个成功的手持设备吗?

“把互联网装进口袋里”，很多产品都曾经高呼这样的口号，但到现在为止还没有谁能够真正做到这一点。还记得之前的UMPC吧，这个价格足够贵、体积却不够小巧的东西，也曾经奢望用户将它装进口袋里。不过很显然，它失败了。迄今为止尚在销售的UMPC产品屈指可数，在本届IDF上也难觅芳踪。尽管英特尔执行副总裁兼移动事业部总经理浦大卫（David Perlmutter）在多个不同场合反复表示，UMPC与MID（Mobile Internet Device，移动网络设备）是基于不同应用层面、面向不同用户的两个不同的平台，我们还是坚持认为MID将成为“UMPC治丧委员会”的成员。

英特尔执行副总裁兼移动事业部总经理浦大卫

在IDF上我们看到了许多MID产品以及同样采用英特尔凌动处理器（Atom）的产品，它们的共同特征是轻巧便携，大部分MID产品可以轻松地放在随身挎包中。MID基于英特尔迅驰凌动平台设计，采用代号为“Menlow”的英特尔凌动处理器。英特尔公司高级副总裁兼超便携事业部总经理阿南德表示，这种处理器的芯片面积只有25mm²，集成4700个晶体管，最高主频可达800MHz，现有Menlow处理器的功耗在0.65～2.4W之间，最低的平均功耗为160～220mW，闲置功耗只有80～100mW，并支持超线程技术。对于手持设备而言，Menlow的性能和体积都能够满足要求，但它目前还必须依赖一颗单独的“主板芯片”——英特尔系统控制器中心（Intel System Controller Hub）。这是一颗集成了图形处理功能的芯片，因此它的整体设计方案在体积上还是要比常见的ARM系统大一些。


这个小瓶子里装的全都是英特尔迅驰凌动处理器核心

迅驰凌动平台的最大优势在于软件兼容性。基于X86架构的处理器设计可以大大降低PC平台上各种软件的移植难度（许多软件理论上甚至可以直接拿过来用），软件开发商也可以很快开发出针对它的产品。不过由于目前微软并未推出针对MID的Windows操作系统，因此推出的MID全部采用了Linux系统。Linux的软件扩展性无庸置疑，许多品牌都内置了大部分常用软件，比如MSN、SKYPE等，爱国者的产品甚至还内置了淘宝交易平台。


爱国者推出的MID产品，可能是目前研发进度最快的

在IDF上展出的大部分MID产品只提供对WiMax的支持，还不具备手机功能。爱国者的开发人员向我们表示，只需增加一个第三方的通讯模块，MID就可以实现拨打电话和对移动网络的支持，完全与手机没有区别。只是当处理器处于深度休眠的C6状态时，目前还无法通过手机信号将其唤醒，使用起来多少不太方便。等到下一代Moorestown处理器面市时（预计在2009年），不仅会将英特尔系统控制器中心芯片整合到处理器内部，还将提供更全面的移动通讯功能支持。

下一代iPhone将采用迅驰凌动技术?

在IDF进行的同时，一则有趣的小道消息吸引了我们的注意。该消息称，苹果公司正在考虑在下一代iPhone中引入迅驰凌动技术。若果真如此的话，对ARM系统来说将是一场噩梦的开始。

综合来看，我们认为现有的MID架构尚不够成熟，不能直接支持3G网络将使它无法被高端智能手机用户接受，而不支持SSD固态存储也会影响它的待机时间和产品体积。但现阶段它为PDA和超便携笔记本电脑用户提供了新的选择，而下一代MID产品将真正成为全功能的手持设备，并与高端智能手机展开争夺。

结语：未来，英特尔无所不在?

Nehalem处理器架构除了更好的性能之外，还拥有良好的伸缩性。英特尔表示，Nehalem处理器架构可以满足从手持设备到超级计算机的需求，设计出各种不同规格和用途的处理器。如果Nehalem处理器架构能够被广泛接受的话，也许将来MP3播放器和一些家电设备上也会有“Intel Inside”的标志。另外，本次IDF上英特尔还展示了其软件开发平台和投资领域的成果。其中利用英特尔的软件开发平台开发的“ReFocus”软件，可以让用户重新调整数码照片的焦点位置，引人瞩目，或许今后的数码相机上也会有英特尔的标志。在投资领域，英特尔近年来已经向许多软件开发、新技术研究和网络内容供应商提供了资金和设备支持，比如我们熟悉的土豆网等。显然，英特尔希望能够在未来的应用领域中充当多种不同的角色，进入我们生活的方方面面。



“本本”误区，你不可不知

■ 北京 DuduJam

每个人都有自己的个性，不仅体现在生活与工作中，还存在于对一些事物的理解和看法中。就拿如今火热的笔记本电脑来说吧，许多人在使用多年之后，渐渐对这件移动科技产品产生了自有看法。不过，正如个性一样，这些看法并非都是明智的。作为消费者和用户的我们并无意去评价其对与错，但至少应该懂得如何正确看待这些他人表达出来的个性。这也就是本文的意义。

“Fans”品牌理念的可取性

不知从何时开始，Fans式的偶像膜拜从娱乐界传至IT界，由此诞生了IT品牌的“粉丝”“粉条”“钢丝”等名词。无论怎么形容，它都代表着一个用户群对某品牌产品的膜拜式推崇。大到笔记本电脑、服务器，小至MP3、鼠标，你几乎可以在所有媒体中看到各“Fans帮派”间的争论。其中，笔记本电脑这种高科技产品表现得尤为突出。尽管它大量普及也就这几年的事，但在早期用户的宣传下，迅速形成以ThinkPad、Apple、HP/COMPAQ、FUJITSU为首的Fans群体，热度丝毫不亚于娱乐圈中的明星阵容。



ThinkPad Fans可谓是目前国内最庞大的用户群

当各品牌Fans为自己簇拥的产品争得面红耳赤时，他们想不到，此时在一旁默默“倾听”的旁观者们就成了最大受害者。众所周知，Fans们的评论是鲜有理性的，他们的意见和观点大多带有偏向性。举个很简单的例子，笔者曾在某ThinkPad论坛中看到一位仁兄贴出了顶级ThinkPad T61P的3DMark 06得分，并结合结果表示，这台标准的商用笔记本电脑能完全胜任主流大型3D游戏，丝毫不比其他专为游戏设计的产品差。也许在这篇文章的读者中正好有一位大款，他的本意是买一台用来消遣的游戏笔记本，结果一看ThinkPad T61P既能满足游戏需求，又倍有面子，于是就买了。结果在实际使用中他发现，这台ThinkPad T61P在3D游戏应用中表现得非常一般，屏幕尺寸、音响效果、显卡性能等根本没有那位仁兄说的那么强悍，其游戏整体表现甚至不如价格比它低一半的游戏笔记本。再看一例：Apple的魅力相信很多人都领教过，美轮美奂的MacBook不知打动了多少人的心，也不知有多少人在各大论坛中向世人展现其独特的魅力，并借此发表X86 PC如何如何“废柴”的理论。然而你是否想过，一旦拥有MacBook，你就必须面对Mac OS系统。即便能快速熟练上手，你又能否割舍沿用多年的软件？即便能割舍，你又是否能让朋友们一起割舍，并与你保持“兼容”？





以Powerbook为首的苹果笔记本电脑则代表了另一类品牌崇拜趋向

这就是Fans对品牌的过度溺爱所造成的误导。这类现象时刻都在发生，让不少人“中招”。请记住，你购买的是产品而并非品牌。如同其他行业的知名品牌一样，笔记本电脑不仅品牌间的风格差异大，而且同品牌不同型号间的设计定位也不同。正如上面那个例子，如果你追求的是游戏享受，请不要考虑ThinkPad这类商务品牌，它的优势不在于此。同样的钱，你可以在其他品牌中买到游戏性能比它强得多的产品。同时，你也不能因为听到某品牌产品好云云的话就下定主意，因为它所指的很可能是该品牌的高端型号，而其中、低端型号的表现可能会让你大失所望。



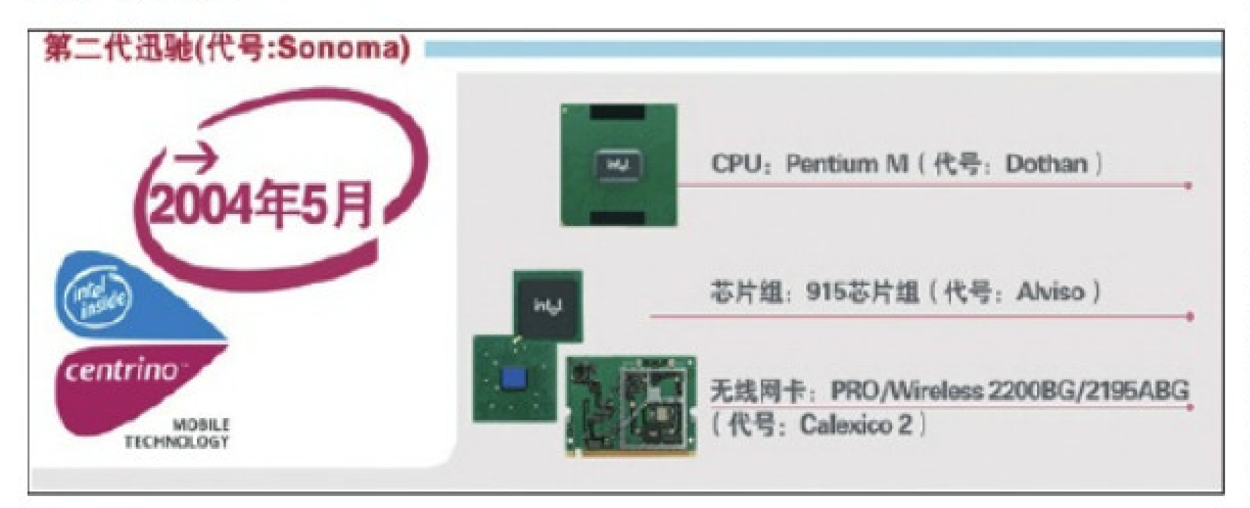
对品牌的推崇应该保持理性

每个品牌都有精品和鸡肋，选产品而不是选品牌，你理解了吗？

何时能不谈配置？

没有人能否认摩尔定律对IT的影响，只要PC仍按照现有规律发展下去，配置及其带来的性能之说就无法磨灭，笔记本电脑自然也不例外。

从笔记本电脑诞生之日起，它就与台式电脑一样，受处理器主频、硬盘/内存容量等配置的不同而产生不同的档次之分。从奔腾到迅驰，几乎每一次平台上的更新换代，都引领了笔记本电脑的大范围升级，以至于人们在向朋友炫耀自己新买的笔记本电脑时总是会说：“我这台可是迅驰的！”



配置的确是一台笔记本电脑中的重要因素，但不是唯一的

不仅如此，厂商们在配置上做的文章正可谓绞尽脑汁。君不见，互联网平台中所涉及到的导购、评测内容，大多以配置作为亮点来进行，诸如某某品牌配2GB内存仅售XXXX元、某某品牌采用NVIDIA高性能显卡降价促销等。而消费者对这类宣传同样也是趋之若鹜，许多用户完全不把品牌风格、设计定位、特色功能、整机素质等抽象、无法用数字来衡量的因素放在眼里，仅仅把配置和价格作为自己首选的重点，这实在让人感到遗憾。



运动设计取向的BMW 330自然不会追求完美的舒适性

喜欢玩车的朋友应该知道，BMW 330和BENZ S300是两款排量一样的高档轿车，也就是说从数字上看，这两款车的动力基本一致。然而，二者却有着完全不同的风格。BMW 330是一款侧重驾驶感和操控性的运动型轿车，而BENZ S300则是拥有绝佳舒适性和乘坐感的高档商用轿车，二者的设计理念、驾驶感受以及操控方式完全不同。自然，二者的售价也不尽相同。虽然在笔记本电脑领域，处理器供应商只有Intel和AMD两大品牌，但这并不意味着任何使用相同处理器的产品，其特性就完全一致。例如在品牌上，ThinkPad注重的是商务应用的稳定和可靠，给予商务人士最大的数据安全性；而神舟则强调了高配置低价格，得以让更多的人拥有笔记本电脑。自然同样的配置，ThinkPad肯定比神舟贵得多，这是否意味着神舟比ThinkPad更超值或更好？当然不是。又如在产品定位上，联想的昭阳系列是针对企业客户专门设计的商用产品，而天逸则更适合家用消费客户群。相同的价格下，昭阳的配置要比天逸低得多，这是否意味着昭阳的性价比远不如天逸高？答案自然也是否定的。品牌不同、设计不同、定位不同，自然造就了产品的不同。那些对轻薄笔记本电脑的低配置嗤之以鼻的人，肯定是没有仔细思考过轻薄笔记本电脑定位和应用范围的人。

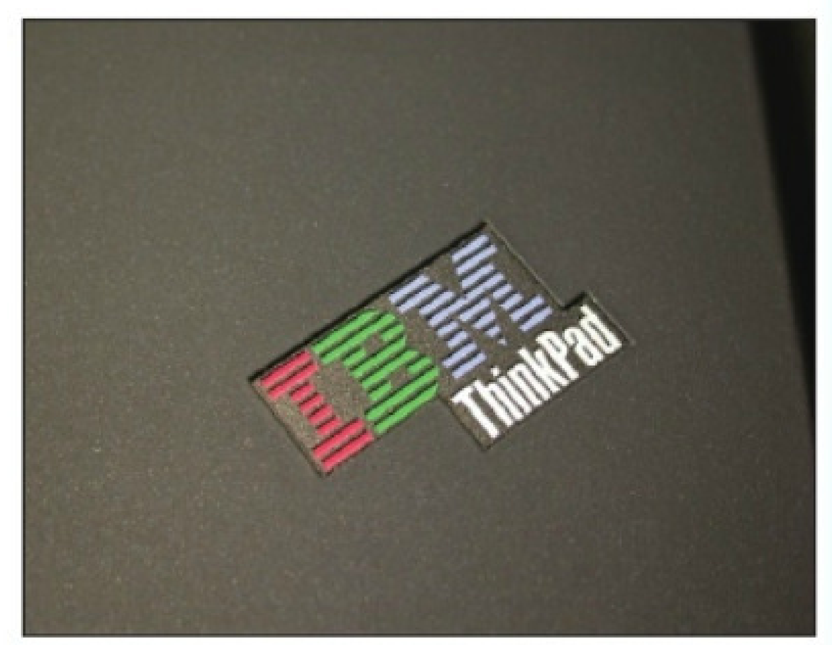
笔记本电脑身上有很多比配置更重要的因素。如果你是一个有品味的人，大可以在笔记本的外壳材质上下功夫；如果你是一个追求视觉效果的人，大可以在笔记本的屏幕尺寸及其色彩表现上品头论足；如果你是一个有特殊要求的人，大可以在特色笔记本产品中选择自己的最爱……总而言之，配置并不是笔记本电脑的唯一，也不是衡量笔记本电脑好坏的决定性因素。正因为有了除配置之外的其他因素，笔记本电脑才得以多元化、个性化发展，才得以满足各种人群的需求。



很多个性化笔记本产品大多不以配置为卖点

金属情结几时休？

人们总是对金属质感较强的电子产品表现出更浓厚的兴趣。早在Apple笔记本电脑配置英特尔处理器之前，其旗下的PowerBook可谓是最奢侈的产品之一。它是唯一采用金属铝材质的笔记本电脑，也正因为如此，PowerBook得以拥有完美软硬结合的美誉，征服着一代代笔记本发烧友的心。



ThinkPad及其带来的金属情结

无独有偶，在刮起“小黑”旋风的那几年，ThinkPad及其钛合金复合碳纤维材质一直为“小黑迷”们所津津乐道。凭借独特的皮肤质感和优异的高强度，这种其貌不扬的材质设计被无数用户追捧，乃至着迷。金属材质真有这么好吗？是不是未使用这类材质的产品就一定是中低端产品的象征？当然不是。

事实上，笔记本电脑的材质用料主要有三大作用——护体、散热以及美观。在这三大作用中，恐怕只有美观是外在的，容易被用户察觉，护体与散热则大多无暇顾及。首先我们必须承认，金属材质在强度、热传导性以及美观方面有着不俗的表现，不过它也有一个致命的缺点，那就是成本较高。特别是



大名鼎鼎的ThinkPad，其实也大量采用了ABS工程塑料材质


FUJITSU笔记本电脑中普遍采用了聚碳酸酯材质

在笔记本平均售价跌破5000元，同时原材料成本不断上涨的今天，指望所有产品都用上高贵的金属材料显然不现实。也就是说，我们不必去刻意追求金属材质，同时目前已有不少非金属材质能够媲美、甚至达到金属材质的特性。

就拿目前笔记本电脑中最常见的ABS工程塑料来说，这种编码为“PC+ABS”的材质具有更高的耐热性，可在100℃～200℃的高温环境下保持稳定而不产生变形，机械强度也较强。早期ThinkPad顶盖上使用的钛合金复合碳纤维材质，其实就是在ABS工程塑料的表面附着一层钛合金复合碳纤维涂层，是不是感到很惊讶？

除此之外，聚碳酸脂（材料编码PC-GF）也是目前比较优秀的材质之一。这种由石油为原料制成的特殊塑料材质拥有绝佳的散热性、对热量的传导较为均匀，成本也很低廉，同时在视觉触觉上，都给人一种金属质感，因此与镁铝合金材质相比能达到“以假乱真”的地步。可惜的是，目前这种材质主要被富士通品牌的系列机型采用，其他品牌用得很少。

另外，一些品牌还创新性地采用了竹子、皮革类材质。尽管这类材质的设计初衷是改进笔记本电脑的外观，但在技术的支持下，它们的强度和散热器已能满足笔记本电脑外壳的要求。有鉴于此，你还会坚持自己的金属情结吗？

迄今为止，ThinkPad系列笔记本身上仅用过3种材质，分别是钛合金复合碳纤维、镁合金复合碳纤维以及ABS工程塑料。其中钛合金复合碳纤维是600系列、X2x系列、T2x系列、T30等机型屏盖和机身底部的所用材料，而T4x系列、T6x系列、X6x系列则只在机身底部使用了钛合金复合碳纤维，屏盖材质全面换成了镁合金复合碳纤维；至于ABS工程塑料则是主流ThinkPad掌托、屏框等部位的惯用材质。在此需要特别指出的是，早期600系列屏盖、机身上的钛合金复合碳纤维表面，还额外拥有一层皮肤质感的涂层。这就是为什么同样采用了钛合金复合碳纤维材质，600系列的触摸感与其他机型不同的原因。

如何辨别笔记本材质

面对形形色色的笔记本材质，消费者购买时应当如何辨别呢？首先可以肯定的是，通过查看材料编号的方法不大现实，因为这些编号大多刻在材质背面。

普通材质的辨别

ABS工程塑料很好辨别。它质地偏软，用手抚摸其表面会有粗糙感，敲击时声音低沉；而镁铝合金材质的敲击声则较为清脆，同时表面也更加光滑，触摸时有明显的冰冷感。至于可以“以假乱真”的聚碳酸酯，目前也只有富士通品牌使用，一般情况下并不多见。

特殊材质的辨别

相比普通材质，特殊材质的辨别则要困难得多，尤其ThinkPad系列笔记本的材质种类更为许多用户所迷惑。为此在购买前，建议用户以“查资料”的方式获取相关信息。在此笔者仅对ThinkPad所用材质介绍一些鉴别经验。



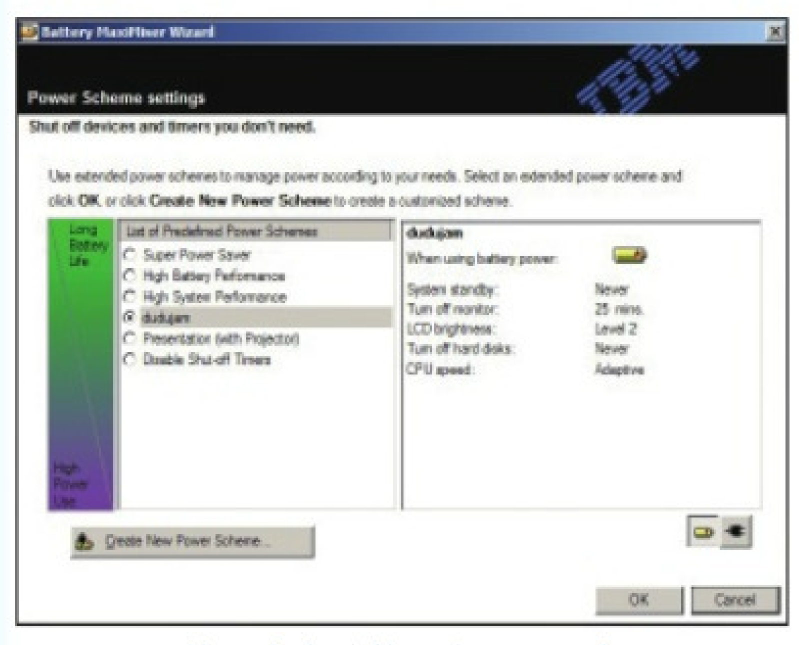
材质标记大多在背面，一般只能用肉眼分辨

关于电池的那些事儿

说完那些感性、抽象的，下面来谈谈技术。首当其冲的，毫无疑问是电池。

电池是笔记本电脑重要部件之一，正因为有了它，我们才得以能够“移动方寸间”。然而，电池也是最让用户头疼的部件。一般情况下，笔记本用户首先碰到的问题很可能就是电池，诸如使用时间缩短、无法放电等症状屡见不鲜。那么造成这种现象的原因是什么？为何电池有如此琢磨不透的“性情”？

1.正确看待电池的记忆效应



正确调整笔记本电脑的用电状况，有助于延长电池使用时间

电池的使用方式是有讲究的，因为不当的使用习惯将会使一块电池提前报废或出现记忆效应。其中后者是最常见的，其主要症状就是电池使用时间比起以前大为缩短。要解决这个问题，首先得从记忆效应的原理说起。

记忆效应是指电池长时间经受特定的工作循环后，自动保持这一特定状态的倾向。它给电池的性能及用户的使用都带来了不利影响。例如某用户每次使用笔记本的时间为电池续航时间的一半，也就是说，每次将电池用到50%他就关机了，然后充电。时间长后他会发现，当电池放电到50%时，系统便提示没电了，电池电量从50%突然“跳”到5%甚至更低。这就是记忆效应所带来的结果。

避免记忆效应的最好办法是，在每次使用电池时，尽量做到“用光”“充满”。然而并不是每次使用时间都如此恰到好处，因此记忆效应只能尽量避免，无法消除。

对于已存在严重记忆效应的电池来说，我们可以采取“深放电”的方法来缓解。对镍镉电池，解决方法是每1个月（或循环30次）后进行1次深放电，幅度为放电到电脑自动关机。由于Windows系统都带有保护措施，因此建议在DOS界面下放电，或干脆将Windows电源管理中的相关保护措施设置为“无”。对于镍氢电池，维护的方法与镍镉电池一样，只不过深放电的时间可延长到约每3个月1次。因为镍氢电池的循环寿命远远低于镍镉电池，用不着经常性地进行深放电。至于锂离子电池，由于其特殊的工作机制，除非碰到接近报废或没有其他办法的情况，否则不要使用深放电来调整其记忆效应。因为对于锂离子电池来说，深放电犹如对硬盘进行低级格式化，极易造成相反的效果，导致电池完全损坏（原因下文中会有说明）。对于锂离子电池的维护，只需每1～2个月进行2～3次

的完全充放电（放电仅需放至5%～8%，切忌深度放电）即可。

2.激活的误区

许多朋友在买了一块新电池后喜欢用循环充放电的方式来激活电池的性能，同时厂商也有类似的指导说明，建议用户这么做。这是因为电池从出厂到用户手中存在一个时间差，短则个把月，长则半年。对于时间差较长的电池，其电极材料会钝化，因此厂商建议初次使用的电池最好进行3～5次完全充放过程，以便消除电极材料的钝化，达到最大容量。但需注意的是，这里所说的完全充放电并非深度放电，切忌不要放光了，一般到8%与5%之间即可。否则，很可能会造成新电池报废。

3．“前3次”充电的误区

不少用户都认为：当一块新电池买回后，最好进行3次循环充放电，其中充电的时间要达到12小时以上，以便激活电池最大效能。然而这是否有效？

镍氢电池为了达到最完美的饱和状态，需要经过“补充”和“涓流”过程，这个时间在5小时左右。而目前锂离子电池的“恒流”“恒压”充电特性，更将其深充电时间控制在4小时以内。一旦充满，电池内部的保护电路便会自动停止充电，因此这种做法是不科学也无实际意义的。

4.电池的最佳状态

有一种说法是，只要充电电池使用得当，就会在某一段循环范围内出现最佳状态，达到最大容量。例如早期的镍氢、镍镉电池，如果使用得当，定期维护，会在10～200个循环点中达到其容量的最大值（出厂容量为1000mAh的镍氢电池在循环100次后，容量有可能达到1100mAh）。这在日系品牌电池中极为常见，可从其技术规格书中的循环特性图中看到。

然而对目前主流的锂离子电池而言，这种循环的峰值现象是不存在的。因为锂离子电池从出厂到报废，其容量的表现为循环一次少一次，从未出现过容量回升的现象。你也许会问，某些ThinkPad笔记本用户通过深放电，可以恢复电池的容量。实际上那只是测试软件的错误检测而已，电池的实际容量根本没有提高。

锂离子电池到底有没有最佳状态？答案是肯定的，这与其所受环境温度的变化有关。一般情况下，锂离子电池在25℃～40℃度的环境下会表现出极好的性能；而到了低温或高温状态下，其性能就要大打折扣。例如在室外阳光直照的情况下使用笔记本，就没有在室内使用的时间长。

5.如何衡量电池的使用寿命

人们在使用电池时，最关心的是电池的使用时间。由于实际应用的环境错综复杂，为了衡量电池在规定使用时间内可以循环多少次，就制定了循环次数这一概念。对于锂离子电池的循环寿命及测试条件，国际标准是这样规定的：在25℃度室温条件下以恒流恒压方式1C的充电制度充电150分钟，以恒流1C的放电制度放电到2.75V截止为一次循环。当有一次放电时间小于36分钟时试验结束，循环次数必须大于300次。

怎样理解这个规定？可以看到，这个循环寿命的测试是以完全充放电的方式进行的。按照该模式，锂离子电池进行300次循环后，如果容量仍在60%以上，便被视为合格。但在实际的应用环境中，不是每款笔记本都能按照国际标准设计，不同的循环制度得到的循环次数也将不同。例如在其他条件不变的情况下，将4.2V的电压改为4.1V来进行测试，此时该电池已不是深充状态了，测试的结果是循环次数可以提高50%。因此对于锂离子电池的寿命（循环次数），抛开实际的应用环境而论是没有意义的，循环次数仅仅是检测电池寿命的手段而不是目的。

6.容量越大越好吗?

一般而言，不同型号（不同体积）的锂离子电池，容量越大，使用的时间也就越长。如果抛开体积和重量等因素，当然是容量越大越好。但对于两个标称容量相同（例如800mAh）的电池来说，如果一个实际测得容量为860mAh，另一个为805mAh，那么860mAh的就一定比805mAh的好吗？



电池容量标号的名堂很多

答案是否定的。因为实际容量高的那个电池，很可能在电极材料中添加了用于增加初始容量的物质，减少了用于稳定电极的物质。其结果就表现在循环了几十次之后，容量高的那块迅速衰减，而容量低的却依然坚挺。国内许多厂商为了缩减成本，扩大销量，往往就采用了这种手段来生产高容量电池。用户在使用半年后就会发现工作时间大为缩短。总之，提高容量的代价就是牺牲循环寿命。厂商不在电池的材料上做文章，是不可能真正提高电池容量的。

7.储存的误区

锂离子电池到底该充满了保存还是放光了保存？解答这一问题要从其先天性的缺陷谈起，那就是“老化效应”。锂离子电池在存放一段时间后，即使不进行循环使用，其部分容量也会永久性地丧失，这是因为锂离子电池的正负极材料自出厂时便开始了它们的衰竭历程。不同的温度及饱和程度下老化的幅度也是不同的，具体幅度可参见下表。

存放温度（单位：摄氏度）	初始容量（40%）	初始容量（100%）
0	1年后：39.2%	1年后：94%
25	1年后：38.4%	1年后：80%
40	1年后：34%	1年后：65%
60	1年后：30%	3月后：60%

由此可见，存放温度越高、电池充得越饱和，容量降低的幅度就越大。因此对于锂离子电池的长期保存，用户应当将其电量控制在40%，并存放在15摄氏度甚至更低的温度下即可。至于那些镍氢和镍镉电池则不存在这一“老化效应”，长期存放后只需进行几次完全充放电，即可恢复其原始容量。

误区并不一定是错误，只不过是因为我们平时的个人偏好或者听从了一些资深人士的意见而造成的使用偏差。只要及时地更正观念，找到最科学的使用方法，我们就会逐渐和“本本”的误区说再见了。P

通常四五月份是IT市场相对比较平静的阶段，各品牌主要以降价来维持自己曝光度，因此市场上可能会出现一些相对超值的产品，建议消费者多多注意市场行情。



笔记本电脑

联想ThinkPad X300系列笔记本电脑最近降价较快，最低配置的型号已降到21 000元左右，各品牌的主流笔记本电脑降价都比较厉害，14英寸“双核独显”产品基本大部分都在7000元以内。另外近期市场新品较多，其中东芝M302售价约7900元左右，13英寸的HP dv3013约10 500元，值得关注。


ThinkPad X300

手机

手机市场还是以降价为主，摩托罗拉的V8（2GB）就跌破2000元大关，多普达P860更是降了1000多元，目前售价6180元。诺基亚N82的市场价格在2950元左右。另外国内TD-SCDMA网络开始在国内8个城市试运营，新号段已经开始发放，本刊将在近期推出相关的内容报道，敬请读者留意。

数码相机

最近数码相机市场新品较多，佳能IXUS970 IS上市价格2800元，IXUS90 IS上市价格2820元，都拥有千万像素，并支持IS防抖。长焦相机方面，奥林巴斯SP-570以及富士S100fs也都到货市场，售价比预计的还要便宜些，分别是3500元和4750元，适合家庭用户选购。数码单反相机中索尼a350双头套机约6500元，性价比较高。

个人多媒体播放器


IRIVER Mplayer

最近艾利和Mplayer的价格从580元降到了499元，红色限量版也从680元降到了560元，值得消费者关注。苹果iPod shuffle 3目前售价430元降价的空间不大。另外三星K3 8GB再度进入市场，部分经销商开出799元的价格，性价比很高。

处理器

随着Intel 45nm处理器的普及，之前主流的65nm双核、四核的高端处理器降幅较大，屡屡一夜之间狂降百元。AMD方面多款主流双核产品持续降价，目前散装双核Athlon64 X2 4400+已跌破400元大关，而黑盒5000+更是跌到570元左右。

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）			
手机	诺基亚	N73/N95/5700/N72/N81/N82/6120c/N76/6300	2460/4980/2050/1890/2950/3550/1580/2599/1480
	摩托罗拉	V8(2GB)/E6/K1/V8/E2/Q8/A1200/K2/Z1/Z6/Z3/Z8	2900/1890/1450/2530/1199/2780/1899/1999/1399/1800/1790/1499
	三星	U608/G608/D908i/i718+/E258/U308/J608/J708	2380/3250/2050/2790/1099/2890/1320/1660
	索尼爱立信	W908C/W958C/S500C/P1c/M608C/W810C	1860/2050/1999/4090/1890/1550
	多普达	S1/S1精英版/D600/P800/C730/C858/E806C/D802/D805/P860/C750/P660	3290/3580/2480/4350/2180/3980/4750/3290/3190/6180/2899/4080
数码相机	索尼	T200/T2/H3/H9/H7/W200/S700/ α 700/ α 200/ α 350	2420/2450/1980/2780/2350/2160/960/6980/4750（双头套机）/6500(双头套机)
	佳能	IXUS 70/IXUS 75/S5 IS/IXUS 950 IS/G9/IXUS 90 IS/IXUS 970 IS/EOS 400D/EOS 40D	1410/1780/2870/2190/2670/2820/2800/4580(套机)/6580(单机)
	尼康	D80/D40x/D60/P5100/S510/S210/P50/P60	5400(单机)/3880(单机)/4650(套机)/2350/1700/1530/1850/1690
	松下	FZ18GK/FX100GK/FX30GK/LX2GK/TZ3GK/FX33GK/FX55GK/TZ2GK/FX12GK/LS75GK	2880/2650/1450/2880/2150/1650/1990/1850/1630/1500
	富士	S8000fd/S5800/Z10fd/F50 fd/Z5fd/F480/F40 fd/A900/Z100fd/S8100/F100/S100fs	2550/1830/1050/2020/1080/1250/1480/950/1660/2950/2530/4750
	理光	R50/R7/GX100/R6/R5/GRD/GRD II	1600/1880/3400/1850/3360/3880
	奥林巴斯	SP-560/E-510/E-410/E-3/FE-290/SP-550/ μ -820/ μ -830/ μ -1030/ μ -1010/FE-320/FE-340/FE-350/SP-570	2650/4600(套机)/4300(套机)/9900（单机）/1500/2800/1700/2140/2990/2350/1300/1480/1590/3500
	卡西欧	EX-Z75/EX-V7/EX-Z1050/EX-S880/EX-Z1200/EX-Z1080/S10/Z8	1060/1400/1520/1550/2600/1590/2080/1200
个人音频播放器	苹果iPod	nano3 4GB/8GB/ classic 80GB/160GB touch 8GB/16GB/ shuffle3 1GB	1200/1600/ 2050/2790/2430/3260/ 430
	艾利和	MplayerT60 1GB/2GB/4GB/clix 2GB/4GB	469/569/749/1350/1599
	iAUDIO	I7 2GB/4GB/8GB/D2 2GB/4GB/8GB	1099/1299/1699/1599/1799/2099
	三星	E3 1GB/ U3 1GB/2GB/,K3 1GB/8GB,T10 2GB/4GB,P2 2GB/4GB/8GB	290/400/580/599/799/850/1080/1230/1610/2160
	魅族	MusicCard 4GB/8GB,Mini Player SL 2GB/4GB/8GB	/550/799/499/599/799
笔记本电脑	联想	IdeaPadY510AT5450W52048160PVPW3br(黑)-CN)/ F31 (AT8100/2G/250G/DVD/128MB独显)/ 联想 旭日C467(MT2370)/C461L	8100/11000/5500/3650
	惠普	Presario v3803/3814/dv2804/2807/ V3808/V3802/V3776/dv3011/3013	6600/7200/7500/8500/5700/5700/4999/111800/10200
	戴尔	INSPIRON 1420 (T7250/2GB/120GB/独显)/ Vostro 1400 (T7250/1GB/160GB/DVD/独显)/ LATITUDE D630(T7700/2GB/160GB/DVD)/ XPS M1330	6600/6400/9499
	Acer	Aspire 4710G(4A1G16Ci)/ Aspire4520G(602G25Mi)/Aspire 4315(200512C)/ TM5520G-6A1G16Ci/Aspire 4920G(601G16Mi)	5690/7200/3800/5900/7800
	华硕	X50Q52N-DR/ Z99HA55Dc-SL/F8H57Sg-SL/ F8H237Sv-SL A8H237Sr-SL/F8H81Sg-SL	4500/5500/7800/6800/5700/9000
	索尼	VGN-CR31/33/SZ75/78/FZ35/ TZ33/37	7680/8600/10988/21988/8650/13800/17800

内存

内存价格依旧在下跌，大部分品牌的1GB DDR2 667普遍跌至120元左右，和相同容量的DDR2 800的价格保持10元左右的价格差距，采用Hynix颗粒的1GB DDR2 667散条更一度跌破百元大关。整体来看高容量内存的降幅更大，许多品牌的DDR2 667 2GB内存已跌破250元，DDR2 800则在300元以内。

硬盘

近期各品牌320GB～1TB产品更是降幅巨大，降幅高达百多元的产品并不少，希捷7200.10 250GB/8MB降至370元左右，日立320GB/16MB只要450元左右。笔记本电脑硬盘方面降价幅度也很大，日立160GB SATA接口5400r/min笔记本硬盘的价格已经跌至450元。

主板

近期各厂商的促销活动较多，加之又是Intel和AMD方面新品上市后的成熟期，因此价格大降以及特价促销活动屡见不鲜。目前看来，P35以及790X已经分别成为Intel和AMD阵营中的最主流产品。而整合平台方面，AMD 780G以及NVIDIA MCP78系列主板则完全占据了市场主流。



翔升爵豹8500GT+凌志P35套装

显卡

由于NVIDIA GeForce 9600系列显卡上市，原来的8600GT已经处于清仓甩货阶段，普遍价格在499～599元，对于追求性价比的主流游戏玩家来说目前是购买的好时机。中高端显卡市场仍以降价为主，丽台PX9600GT超频版目前已降至1680元，迪兰恒进HD3870领航者则为1699元，Inno3D GF9600GT游戏战神只要1299元，都有数百元的降价幅度。

显示器

价格1300元左右的19英寸宽屏液晶显示器越来越多，像飞利浦190EW8、Acer AL1916Was、明基G900WA等机型值得主流家庭用户选择。对于追求更低价的用户，售价仅999元的明基T51WA是不错的选择。由于受19英寸宽屏显示器降价的影响，最近21.6英寸LCD正以低廉的价格成为市场上的热点，如飞利浦200WS8的报价只有1599元，性价比较高。

飞利浦190EW8

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

处理器	Intel	赛扬420散、赛扬双核E1200盒、E2140散/盒、E2160散/盒、E2180散/盒、E6550散/盒、E8200盒	215/350/399/430/415/450/435/525/1099/1220/1520
	AMD	闪龙LE-1100/LE-1150、Athlon LE-1600/LE-1620、Athlon64 X2 /4000+散/4400+散/盒 65nm/5000+黑盒/6400+盒/黑盒、Phenom X4 9500盒	240/240/280/299/360/390/410/570/1480/1550/1350
内存	现代	DDR2 667 512MB/1GB	60/105
	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB	130/255/139
	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	125/250/135/280
	威刚	万紫千红 DDR2 667 1GB/2GB、红色威龙DDR2 800 1GB/2GB	125/245/180/300
硬盘	希捷	酷鱼7200.10 160GB/酷鱼7200.10 250GB/酷鱼7200.10 320GB	350/370/530
	西部数据三年质保	1600JB/3200JB/1600JS/ 250GB YS/1TB GP	420/660/335/415/1800
	日立	SATA 160GB/250GB/750GB/1TB	315/390/1380/690
	日立	笔记本电脑 SATA 120GB（5400r/min）/160GB（5400r/min）	360/450
主板	华硕	P5KPL-E/P5K PRO/G-SURF365/M2V-MX SE/M2N-SLI	799/1430/750/420/770
	微星	P35 Platinum/P6NGM/K9N Neo V3/P35 Neo/P35 Neo2-FR	1399/599/640/830/990
	技嘉	MA770-DS3（rev.1.0）/EP35-DS3（rev.2.1）/VM900MC	900/999/399
	富士康	G31MX-K/P35AX-S/P31A-S/ A78AX-S/ A7GM-S	499/699/650/599/699
	七彩虹	C.N78MS X5 Ver1.4/C.P35 X5 Ver2.0/C.P35 X3 Ver2.0/C.N520E智能网吧版	599/690/590/440
	影驰	影驰 御林军nForce 650i ULTRA	499
	昂达	G31V/A78GT/NF520TS/P35D/945GCT/N68PV	399/599/440/599/390/499
	升技	I-N73HD/I-45D/I-N73H/IN9-32X MAX Wi-Fi/AN52S	790/499/599/1580/599
	捷波	悍马HA03-GT/ HA06/悍马HA01-GT/悍马HA01-GT3	649/699/580/540
	英特尔	DP35DP/DG33FB/D975XBX2/DG965RY	950/900/2280/900
	ECS精英	P35T-A（V1.0）/945P-A(V3.0)/MCP55M-A(V1.0)/945PL-A(V3.0)	699/450/599/499
显卡	蓝宝	HD3850蓝曜天刃PRO(256MB)/HD3870 512MB GDDR4标准版/HD2600XT黄金版II代(256MB)	999/1790/800
	七彩虹	镭风3650-GD3 UP烈焰战神 H10(256MB)/镭风3690-GD3 CF黄金版 D12(256MB)	599/799
	迪兰恒进	镭姬杀手HD3850北极星(512MB)/镭姬杀手HD3870(512MB)/镭姬杀手HD3850(256MB)	1590/1890/999
	Inno3D	GF9600GT游戏战神/GF8600GT游戏战斗(256MB)	1299/599
	华硕	EAH3850/G/HTDI(256MB)/EN7300TC512/TD(128MB)/ EN7300GT SILENT/HTD(256MB)	1480/340/620
	XFX讯景	GF8600GT/256MB/128b(PV-T84J-UAN)/GF8800GT/512MB/256b(PV-T88P-YDD)	1500/1400
	丽台	PX8600 GTS TDH/PX7300GT TDH/PX8600 GT HDMI(256MB)	1400/650/990
显示器	三星	940BW/953BW/226BW/943BWX/2253BW/2232GW+/943NW/932B	1660/1799/2350/1699/2299/2599/1599/1920
	LG	L194WT/L227WT/L222WT/M228WA/L196WTQ/W2252TQ-PF/L1719S/W1942S-BF	1599/2799/1799/2999/1899/2399/1399/1599
	飞利浦	190SW8/200CW8/190CW8/190CW7/190EW8/200WS8/170S7/220XW8	1550/1799/1590/1640/1300/1599/1650/2599
	AOC	913Fw/2016Sw/210V/917Vw/912Sw/197P2	1499/1499/1930/1599/1488/1850
	Acer	X223Wbd/AL1716Bs/AL2216WBD/AL1916WAs/AL1716As/AL1916 As/X173W	1799/1490/1866/1399/1389/1550/1299
	优派	VG1921wm/VX2240w/VX2235wm/VG1930wm/VX1962wm/VA1926w/VX2255wmb	1499/1980/2199/1699/1850/1730/2350
	明基	G900WA/G2000W/G2400W/X2200W/E900WN/FP92W/FP222WH/T51WA	1399/1599/2899/2680/1599/1599/2490/999

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年4月21日。



编者按： 天气慢慢变暖了，电脑的散热问题，大家要特别重视一下，尤其是超了频的电脑。同时提醒大家，机箱内部的清洁对电脑散热有很大的影响，一定要注意。

本期推荐文章

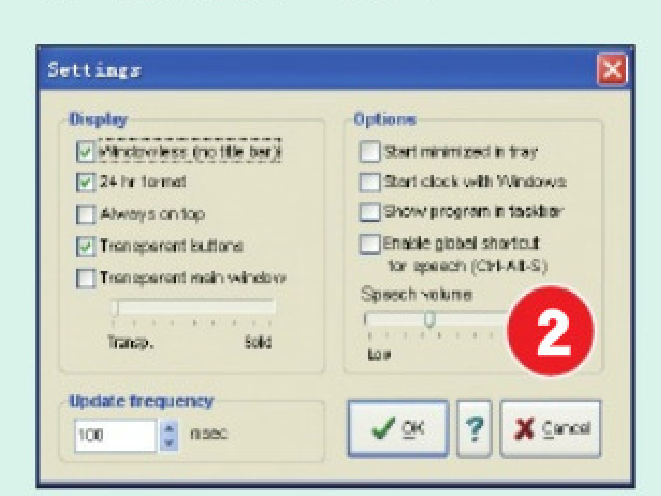
轻松“听”时间——为电脑找个“语音报时员”

■河南 花的神明

在使用电脑过程中，可随时查看Windows系统托盘中时钟信息，来精确了解当前的时间。这种方法虽然简单，但每次都要“费力”地将目光移动到时钟栏上。对于当前的大屏幕液晶显示器来说，位于屏幕右下角的时钟栏字体就显得更加细小，查看时就更“费眼”。如果当前的程序处于全屏幕运行状态（例如玩游戏、看电影等），就无法显示系统托盘，你还得取消全屏幕状态，才可查看时钟信息。如能实现快捷的语音报时功能，那么你无需移动眼球，就可聆听到当前的时间了。使用Speaking Clock（下载地址为http://www.lux-aeterna.com/clock/）这款有趣的软件，就可以为电脑找个“语音报时员”。



在Speaking Clock小巧的窗口（**如图1**）中显示有完整的时间信息，包括时间（时分秒结构）、日期、星期几等。点击带有喇叭标记的按钮，就可以语音播报当前时间。在默认情况下使用英文语音，你可从网址http://www.softshape.net/clock/talk/chinese_mand_female.exe下载中文语音包。安装时要先关闭Speaking Clock，再启动语音包安装程序。之后在Speaking Clock主窗口的语音播放按钮右侧点击下拉箭头，在弹出的菜单中选择“Chinese mandarin (female)”项，即可激活中文语音包。然后点击“播放”按钮，就可听到甜美的女声报时了。



在Speaking Clock主窗口的右键菜单中点击“Settings”项，在设置窗口（**如图2**）中的“Display”面板中勾选“24 hr format”项，表示使用24小时制显示时间。勾选“Transparent main window”项，在其下拖动滑块，可以设置Speaking Clock窗口的透明度。在“Options”面板中勾选“Enable global shortcut for speech (Ctrl+Alt+S)”项，表示当点击“Ctrl+Alt+S”键时，就可自动语音报时。在“Speech volume”栏中拖动滑块，可以调整报时语速，这样可以让报时的声音更加柔和。之后点击OK按钮，保存配置信息即可。



此外，Speaking Clock还提供了定时报时功能。在Speaking Clock窗口中点击带有闹钟标记的按钮，在弹出窗口（**如图3**）中的“Announce”栏中勾选“Announce time every”项，表示激活定时报时功能，在其下输入间隔的时间即可（单位为分钟）。这样每隔预设的时间后，Speaking Clock就可以自动报时了。在“Alarm”栏中勾选“Alarm on”项，表示激活提醒功能，在其下设置提醒的时间；在“Sound”栏中设置播放的音乐，在“Sound interval”栏中设置提醒音乐播放的间隔时间。这样当到达预设的时间后，Speaking Clock即可播放选定的音乐，提醒你该做何工作了。P

另类方法追踪“失落”的笔记本电脑

■河南 冰玉

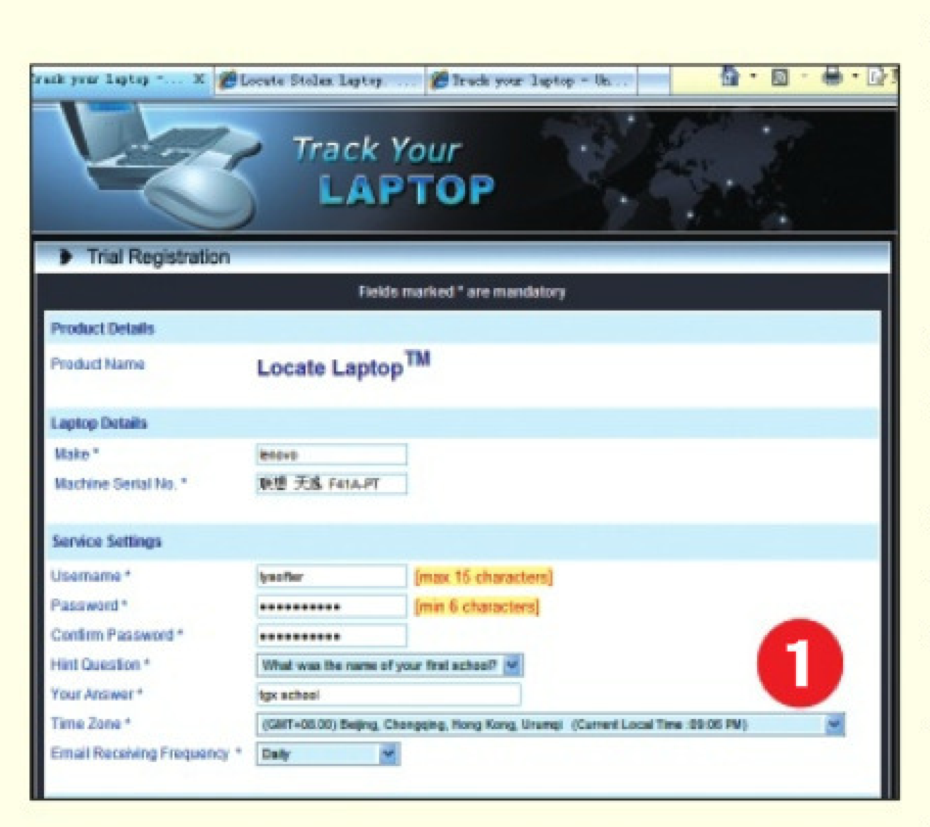
同台式机相比，笔记本电脑具有体积小巧、便于携带等特点，是我们实现移动办公的好工具。但是，在你携带笔记本电脑外出时，由于疏忽等各种原因，可能造成笔记本丢失的情况。这无疑会给你带来很大的麻烦，不仅是因为笔记本电脑价格较高，更重要的是其中往往存储有重要的数据，其价值往往超过笔记本电脑本身。因此，及时找回丢失的笔记本电脑，就显得十分重要。除了发布失物启示、报警等方法外，因为得到你笔记本的人往往会用其上网操作，因此通过特殊的软件来定位笔记本所在位置，可帮你找回失落的笔记本电脑。这里介绍一下如何使用Locate Laptop（下载地址为http://locatelaptop.com/downloads/LocateLaptopSetup.zip）和LocatePC（下载地址为http://www.newhua.com/soft/54912.htm）这两款软件，来查找笔记本电脑的“踪迹”。

一、Locate Laptop，显示上网笔记本的IP地址

首先在笔记本电脑上安装Locate Laptop，之后需要重新启动电脑。当Locate Laptop完成配置操作后，可将自身注册成名称为“LLAPTOP”的服务。这样当每次启动系统时，Locate Laptop就可实现自动隐蔽执行。当初次执行Locate Laptop时，在“Password for Uninstalling”窗口中输入密码。这样当卸载Locate Laptop时，必须输入密码，否则不能执行卸载操作。

之后打开网址“http://www.locatelaptop.com/registration.php”（如图1），在其中输入你的笔记本电脑的标识信息。

在“Make”栏中输入品牌名称，在“Machine Serial No.”栏中输入机器的型号，在“Username”栏中输入账户名称，在“Password”栏中输入密码。在其下选择提示问题、设置答案信息、选择时区，设置报警邮件的接收频率等。在“Personal Information”面板中输入你的个人信息，包括名称、电子邮件地址、家庭住址、所在城市和国家、联系电话等。之后点击“Register”按钮，完成注册操作。



当你的笔记本电脑不慎丢失后，得到该机的人使用其上网操作时，你可以登录网址http://locatelaptop.com/，在“User Login”栏中输入预设的账户和密码，点击“Login”按钮，打开Locate Laptop用户信息管理页面。在窗口左侧点击“View Personal Information”按钮，可以查看你注册的个人信息。点击“Update Personal Information”按钮，可以对笔记本标识信息，以及个人描述信息进行修改。点击“Report Thief”按钮，在右侧窗口报告笔记本电脑的丢失情况。勾选“Stolen”项，表示笔记本电脑被盗或者丢失；在“Stolen Date and Time”栏中输入丢失的日期和时间，在“Stolen Location Details”栏中输入丢失的地点和描述信息等内容，点击“Submit Theft Report”按钮，完成信息上报操作。点击“Laptop Statistics”按钮，在右侧窗口中的“View Report”栏中设置相应的日期范围，点击“View Location Report”按钮，即可显示在预设的日期范围内该机上网情况（如图2），包括每次上网的日期、时间、IP地址、所在国家和城市、网络提供商等信息。这样你就可以及时了解该机所在的位置，有利于找回该机。



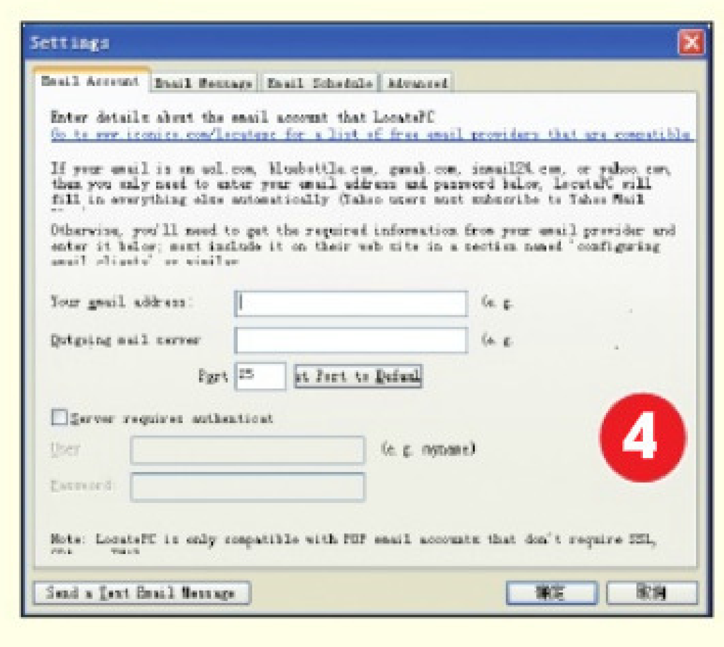
二、LocatePC，发送邮件报位置

和Locate Laptop运行机制不同，LocatePC采用的是隐蔽发送电子邮件的方式，来跟踪笔记本电脑的位置。

在笔记本电脑上安装Locate Laptop之后会弹出密码设置窗口，在其中设置LocatePC登录密码，之后按“OK”按钮保存设置。



Locate Laptop可将自身添加到启动组中，能跟随系统自行启动。在LocatePC主窗口（如图3）中点击“Settings”按钮，在设置窗口（如图4）“Email Account”面板中的“Your email address”栏中输入你的电子邮箱地址，Locate Laptop可将笔记本电脑位置信息发送到该邮箱中。



在“Outgoing mail server”栏中设置SMTP服务器地址，在“Port”栏中可更改SMTP端口号。如果该SMTP服务器需要身份验证的话，勾选“Server requires authentication”项，输入邮箱账户名称和密码。在“Email Messages”面板中依次输入收件人地址、抄送人地址、信件主题（例如“我的笔记本电脑位置信息”），在窗口底部的编辑框中输入你的个人信息，例如你的名字、住址、电话、笔记本电脑品牌、串号等。

这样，当得到该机的人使用其上网时，LocatePC即可自动向指定的邮箱发送定位邮件。在“Email Schedule”面板中的“Send an email every X day”中设置发送定位邮件的频率（默认是每天发送一次）。

如果选择“Send an email only if this computer's IP address changes”项，那么当该机的IP地址发生变动时，可以自动发送新的定位邮件。在“Advanced”面板的“Trace route”栏中，可以设置跟踪服务器的地址，在“Web page”栏中显示目标IP定位网页。这样当笔记本电脑处于在线状态时，LcatePC会自动和预设的跟踪服务器联系。通过目标IP定位网页，即可得到该机的位置信息。

LocatePC使用了特殊的运行机制，在Windows的任务管理器中是无法发现其踪迹的。这样，当得到笔记本的人使用该机时，就无法察觉到LocatePC的存在。LocatePC可悄悄地向指定邮箱发送定位邮件，并将本机的定位信息发送到跟踪服务器上。当你得到邮件后便可打开预设定位网页，查看该机的定位了。实际上，当使用Foxmail等工具接收定位邮件后，在邮件属性窗口可以看到发送者的IP地址信息，据此就可确定笔记本电脑的位置了。LocatePC是无法直接删除的，只有在其管理窗口中点击“Uninstall”按钮，才可将其删除。P

写博客，不要忘了360安全卫士

■甘肃　杨兴平

也许你会问，写博客和360安全卫士有联系吗？

最近“奇虎360安全卫士”推出了个人版定制服务，允许用户把自己的头像、个性签名、博客文章等内容放到360

安全雷卫士的界面上去（**如下图**）。这样不仅能方便别人，还能留住读者，提升自己博客的人气。

定制一个个人版360安全需要3步，下面来看看其具体操作过程。



第一步、填写定制信息

登录到360安全卫士定制页面（http://my.360safe.com），注册一个账号，然后填写如下信息。

头像：你可以选择上传自己的头像或Logo，也可以使用360安全卫士为你推荐的头像；

昵称：填入你钟爱的昵称；

签名：填入你的个性签名；

博客：填入你的博客空间地址，这样，当点击个人版360安全卫士界面上的“主页”按钮时，将自动打开你的博客主页面；

RSS：填入你博客的RSS地址，当检测到RSS有更新信息时，个人版360安全卫士将自动更新显示在其上的博客文章列表中；

相册：填入你的网络相册地址，这样，当点击个人版360安全卫士界面上的“相册”按钮时，将自动打开你的网络相册。

第二步、下载使用

上述信息填写完毕后，点击“提交”会返回一个下载页面。在该页面上点击“立即下载”，可以立即下载定制的360安全卫士；点击“推荐给朋友”，可以QQ签名、博客文章、邮件或论坛帖子的形式推荐给朋友下载。另外，在个人版360安全卫士的界面上，点击“推荐”按钮也可打开这个页面。这样你的朋友也能采用这几种方式为你推荐你的个人版360安全卫士。

第三步、编辑个人版

完成个人版360安全卫士定制后，如果你觉得不满意，可随时登录到360安全卫士定制页面修改你的个人信息。一旦修改成功，所有使用你个人版360安全卫士的朋友都将及时分享到你所编辑的最新信息。P

火星文输入法让你轻松成为时尚达人

■北京 三脚鸦

提起火星文，估计有相当多的人对它已经比较熟悉了。虽说对火星文的看法各异，有些人嗤之以鼻，有些人甘之如饴。不过，要是在你的QQ、MSN、Blog或者签名栏里，能看到它的身影那也算得上够IN够时尚。

要输入火星文，也不是太简单的事情。一般来说，网上比较常见的是提供在线转换的功能，但每说一句话就得先转换再拷贝，实在够麻烦的。

最近发现一款叫“火星文输入法”的小工具（下载地址为http://www.52hxw.com/），可以解决这个难题。它不仅可让你保持原有输入法的习惯，更绝的是，还增加了不少DIY的设置。比如提供自定义火星文、自定义使用范围等灵活功能，很人性化。下面就向大家介绍一下。

一、安装及其它注意事项

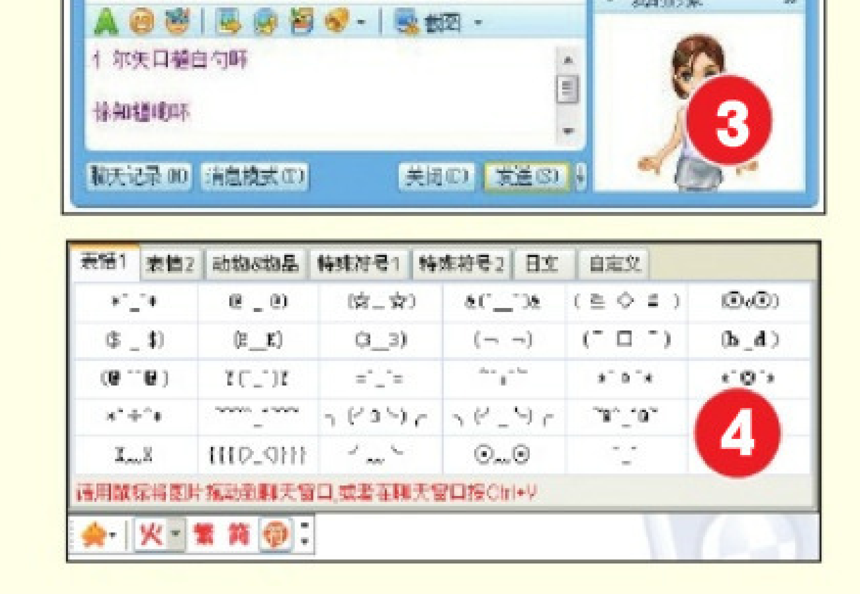




软件的安装十分简单，三四秒钟即可完成（**如图1**）；占用的资源也较少，运行后就会出现火星文输入法的工具条（**如图2**）。

仔细看一下工具条，上面有“火”“繁”“简”“符”等字样，分别对应“火星文”“繁体”“简体”“火星文符号”。只要轻轻一点，你就能随时切换各种字体，想怎么打就怎么打。这一点让我比较满意，因为当你选“简”时，这个火星文输入法就和正常的输入法没什么区别，可以完全正常地输入文字。

鼠标停在“火”的时候，会出现一个“拆字”选项。这是做什么用的呢？原来，勾选“拆字”以后，你的火星文中就会融入“拆字”的效果。具体效果（**如图3**）。



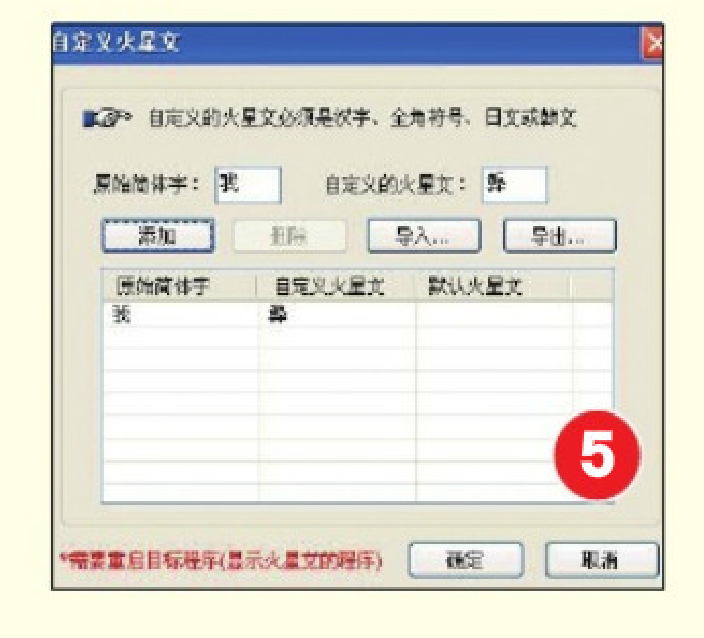
而在“符”的部分，还提供了多种符号组成的小表情（**如图4**），只要点击、拖动就可以了。

二、让人欣赏的DIY功能

说实话，火星文输入法算是一个有想象力的发明。那么大家能不能让想象力更丰富一些，比如——创造我专有的火星文、火星符号？

点击工具条的“火把”图标，就可以开启功能列表。选中“自定义火星文”，分别输入简体、自己创造的火星文；点击“添加”，将在列表中呈现3种不同效果（**如图5**）。当点击“确定”后，将来打出的这个字，就是自己创造的那个火星文喽！

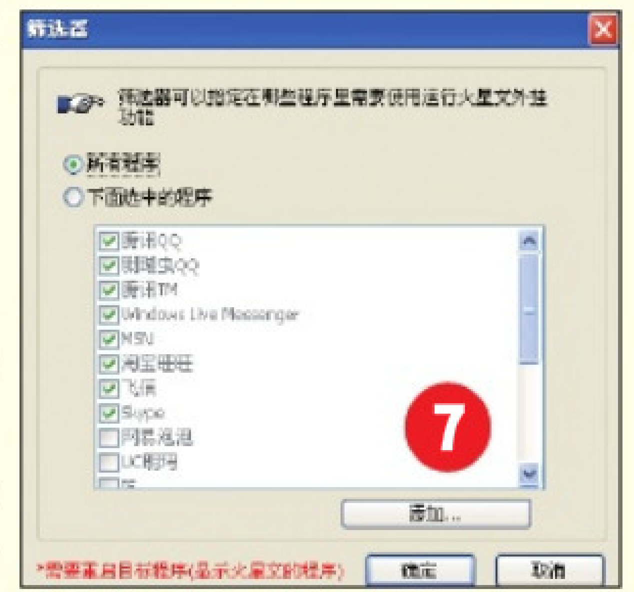
“自定义的火星符号”的功能更





简单，只需按软件要求的添加就可以了（**如图6**）。

按上面的说法设置后，也只有本机可以使用自己自创的东西，换台电脑还是没戏。这时就要用到导入、导出的功能，用U盘之类的将导出的文件导入到其它电脑中，就可以方便地使用了。



三、“筛选器”随心控制火星文使用范围

火星文虽然比较新奇，但也不是什么场合都能用的。比如我们只想在QQ聊天时使用火星文，用记事本或Word时都是正常输入，有办法处理吗？

火星文输入法很贴心地为我们考虑到了这一点。点击工具条的“火把”图标，选“筛选器”选项（**如图7**），它可以帮助你划定使用火星文的范围。这样一来，工作娱乐两不误，连切换都省了。P

Vista应用小技巧七则

■安徽 李红

一、把Vista“系统还原”占用的空间降下来

众所周知，Windows系统还原能监视系统及应用程序文件的改变。只要你事先创建了还原点，以后一旦电脑出现故障，即可将系统恢复到还原点状态。如此虽然方便你维护系统，但却要占用大量的硬盘空间。

例如你在WinXP中，在桌面上右击“我的电脑”→“属性”→“系统还原”，即可轻松设定哪个硬盘分区、多大空间用于存放系统还原的数据。但是在Vista中，系统默认以硬盘分区大小的15%作为“系统还原”占用空间的上限。假如你想自行调整系统还原占用的空间量（例如降低硬盘空间占用量），只能使用命令来进行设定，因为在“系统还原”中没有相应的设置项（**如图1**），操作方法如下：

首先按Win+R键启动“运行”对话框，输入cmd进入命令提示符状态，然后输入以下命令：

vssadmin list shadowstorage，查看电脑中系统还原使用的文件大小；接下来输入以下命令重新设定备份空间的大小：vssadmin Risize ShadowStorage /For=C: /On=C: /Maxsize=指定的容量大小。

例如指定C盘1024MB作为系统还原占用的空间，就输入命令：vssadmin Risize ShadowStorage /For=C: /On=C: /Maxsize=1024。

最后输入vssadmin list shadowstorage命令再次查询，你就会发现系统还原占用的空间已变成指定的大小了。注意，为了能储存足够的还原点数据，建议你不要将硬盘使用量设得太小。

二、打造Vista的启动画面

为了加快启动速度，Vista默认的启动画面与XP不同。启动界面变成了全黑色，下面有一个读取进度条。如果你想改变这样的启动画面，可以使用以下两种方法：

1.手工修改

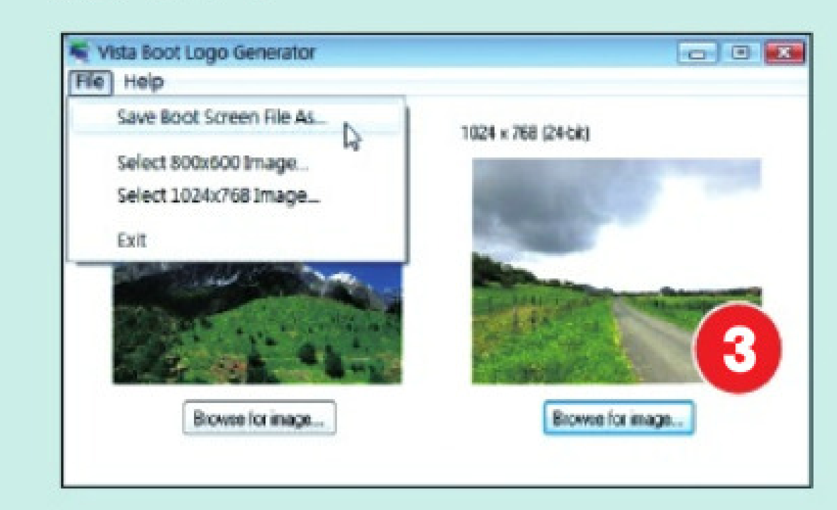
在Vista中按Win+R键弹出“运行”对话框，输入msconfig启动系统配置程序。切换到“启动”选项卡下，勾选“无GUI启动”选项（**如图2**），然后按下“确定”按钮保存设置退出。当你再次启动电脑时，就能看到Vista启动画面不是默认的黑屏，而是系统屏蔽的一种启动画面。

2.使用软件来替换

Vista的启动画面存放在Vista安装目录system32\zh-CN\winload.exe.mui文件内，有些软件，例如Vista Boot Logo Generator可以生成一个新的winload.exe.mui文件，帮你把自制的图片转成Vista启动画面：你可以自己先动手制作一张靓丽图片，然后再使用Vista Boot Logo Generator将它设置成启动画面。以后Vista启动时，就能看到自己制作的启动画面了，是不是很有成就感？



到http://www.skycn.com/soft/40702.html下载Vista Boot Logo Generator，在Vista中安装并启动该软件。软件主界面分成800×600、1024×768分辨率左右两部分。点击下面的“Browse for image”按钮，加载自己喜欢的图片，注意该图片必须是BMP格式的。调出图片后，选中一种分辨率图片，点击“File”菜单下的“Save Boot Screen File As…”（**如图3**），将该图片保存为winload.exe.mui文件。如果软件提示捕获图片文件失败，将软件目录删除后再重新安装即可。



接下来以管理员模式进入命令提示符窗口，输入以下命令：

takeown /f C:\Windows\System32\zh-CN\winload.exe.mui，回车，再输入命令：

cacls C:\Windows\System32\zh-

CN\winload.exe.mui /G 计算机账号名称:F。现在即可将C:\Wnidows\System32\zh-CN\winload.exe.mui更换为我们制作的版本了。

最后按Win+R键弹出“运行”对话框，输入msconfig启动系统配置程序。切换到“启动”选项卡下，勾选“无GUI启动”，按下“确定”，重新开机后大功告成。

三、让IE7的界面恢复到IE6那样

Vista中的IE7增加了保护模式（Protected Mode），一旦IE7发现网页试图“安装”软件、启动特定程序、提高权限等就会给出警告，并在得到你许可前阻止其操作。不过IE7的界面与IE6完全不同，默认情况下连个菜单也没有。在IE7工具栏空白处右击鼠标，勾选“菜单栏”可以调出其菜单，但是IE7的菜单却在网址栏下方（**如图4**），看起来也许不习惯。如果你想恢复IE6那样的菜单，可这样操作：

按下Win+R键弹出“运行”对话框，输入regedit后回车，打开注册表；定位到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Toolbar\WebBrowser\，在右边窗口中右击鼠标，新建一个DWORD（32位）键值，并将其改名为“ITBar7Position”；然后双击它，将其值修改为1；最后按下“确定”，关闭注册表编辑器。现在你不用重启系统，只要再次打开IE，就会发现IE7的界面样式又恢复成IE6那样的了！

四、Vista中也能使用智能ABC输入法

默认情况下Vista中无法使用智能ABC输入法。如果你想在Vista中使用此输入法，可以这样操作：首先在WinXP中进入X:\Windows\System32目录，将其中的“WINABC.OVL”和“WINABC.IME”文件拷贝到Vista系统\Windows\System32目下；然后启动记事本，新建一个文件，内容如下：

```
Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet002\Control\Keyboard Layout\E0040804]
"IME File"="WINABC.IME"
"Layout Text"="中文(简体)-智能ABC"
"Layout Text"="kbdus.dll"
```

将以上内容保存为ahlh.reg文件，然后双击该文件，会弹出一个提示框，询问是否添加到注册表中。选择“是”，将其导入到注册表中。

五、一键锁定你的Vista

Vista下也能使用快捷方式完成例行任务。假如你希望一键锁定Vista，可以创建一个快捷方式来实现，方法如下：

在Vista桌面空白处右击鼠标，选择“新建”→“快捷方式”；在“请键入项目的位置”中输入rundll32.exe user32.dll,LockWorkStation（**如图5**），然后点击“下一步”；为快捷方式输入一个名称（例如锁机），点击“完成”即可。



六、Vista导入旧电脑设置的技巧

Vista的轻松传送功能可导入旧电脑中的文档及设置。打开Windows 轻松传送方法：点击Vista“开始”菜单→“所有程序”→“附件”→“系统工具”→“Windows 轻松传送”。

此外你也可以这样操作：按下Win+R键弹出“运行”对话框，输入migwiz后回车，随之会弹出“文件和设置转移向导”窗口。一路按“next”，按照提示进行操作即可。

七、利用BitLocker保护你的隐私

安装Service Pack 1后，Vista中的BitLocker功能可以加密非系统盘，允许你将整个硬盘进行加密。BitLocker加密后的磁盘分区，是与主板上的TMP芯片（或者USB闪存）捆绑在一起的。如果你的电脑没有TMP芯片，可以将加密信息存储到USB盘中。注意该USB盘不能遗失，否则电脑中加密数据就无法读取了。

首先安装BitLocker功能。进入Vista的“Windows Update”窗口，选择“查看可用更新”，勾选“BitLocker和EFS增强”，单击右下角的“安装”按钮；然后按下“Win+R”键打开运行对话框，输入“gpedit.msc”，依次进入“计算机配置”→“管理模板”→“Windows组件”→“BitLicker驱动器加密”。在右侧窗格中双击“控制面板设置：启用高级启动选项”，选择“已启用”，单击右下角的“应用”按钮。现在进入控制面板的“安全”窗口，单击“BitLocker驱动器加密”；在随之弹出的窗口中点“启用BitLocker”，选择“每一次启动时要求启动USB密钥”项；插入USB盘，在出现“Save the recovery key on a USB device”提示时，按“Save Key”（**如图6**）保存启动密钥。设置完毕，点击“EnCrypt”，Vista即进行相应的加密运算。



最后重启电脑，需要你插入包含启动密钥的USB盘，然后系统就对硬盘进行BitLocker加密。加密完成后，没有该USB盘将无法读取硬盘中的数据。如果你将该硬盘挂到其他电脑上也无法访问，从而保护了系统和数据的安全。P

关门落闸，不让迅雷偷偷上传文件

■辽宁 QS

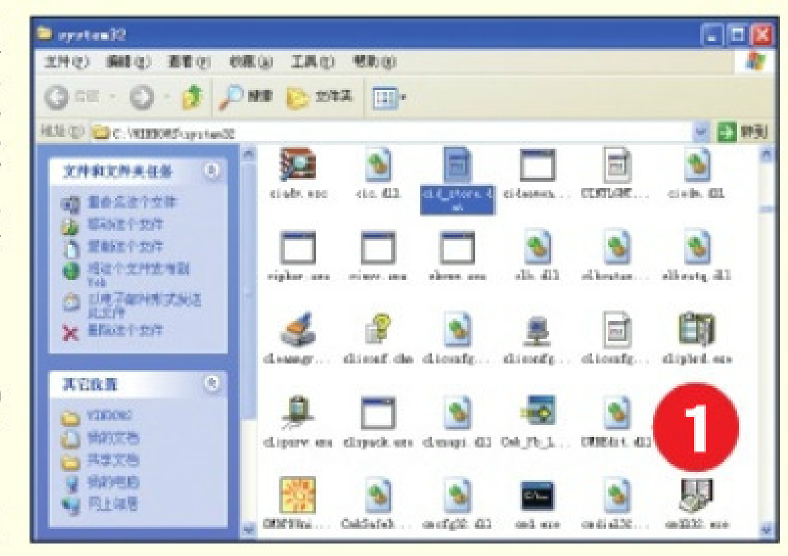
迅雷因偷偷上传用户电脑中的文件被推上了风口浪尖，各大论坛上网友们众说纷纭。那么，有没有办法关门落闸，阻止迅雷偷偷上传文件呢？推荐两个方法给大家尝试。

方法一、矛盾冲突解决法

我们首先把迅雷的文件列表、迅雷垃圾箱等清理干净，然后用Filemon观察迅雷生成的所有进程，这时我们会发现迅雷每次都要查询“c:\windows\system32\cid_store.dat”文件。该文件是迅雷的下载记录文件。用记事本程序打开，我们所有下载过的文件信息全部包含其中，删除该文件后会自动重新生成。迅雷可能是通过查询该文件，然后偷偷上传我们电脑中的内容。弄清楚了原因，找到了元凶，下面我们就可以禁止迅雷再偷偷上传我们的文件了。

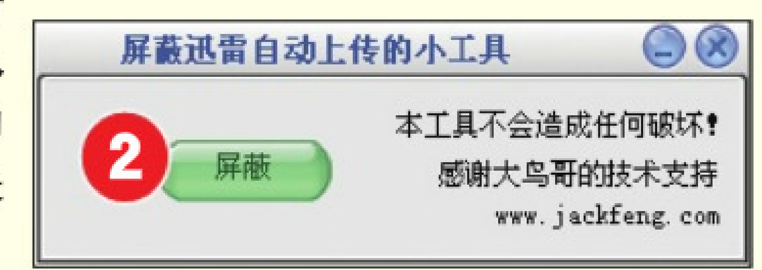
在Windows系统中，同一文件夹下不可共存同名的文件或文件夹，因此，利用该原理我们可以建立一个同名的cid_store.dat文件夹。这样即可阻止迅雷再新建查询文件“cid_store.dat”，从而也就无法上传我们的私密信息了。

首先打开资源管理器，找到并删除“c:\windows\system32\cid_store.dat”文件（**如图1**）。然后在c:\windows\system32\目录下新建一个文件夹，并重命名为“cid_store.dat”，这样迅雷就无法再生成“cid_store.dat”文件了。如果还觉得不放心的话，还可以把该文件夹属性的安全权限全部设为“拒绝”，想必迅雷再厉害也不可能修改此文件了。



方法二、利用迅雷上传免疫工具

对于普通用户，上述方法略显麻烦。如果你是个懒人，还可以借助“屏蔽迅雷自动上传的小工具1.0”（下载地址为http://www.xdowns.com/soft/xdowns.asp?softid=40686&downid=30&id=43185），来堵住迅雷上传漏洞。下载完毕，解压到任意目录，然后打开其中的可执行文件，在弹出的窗口中单击“屏蔽”按钮即可（**如图2**）。好了，以后迅雷就再也不会偷偷上传我们的私密文件了，这下是不是放心多了？！





病毒名称：灰鸽子2007变种MMI (Backdoor.Win32.Gpigeon2007.mmi)

病毒类型：通过网络传播的后门程序

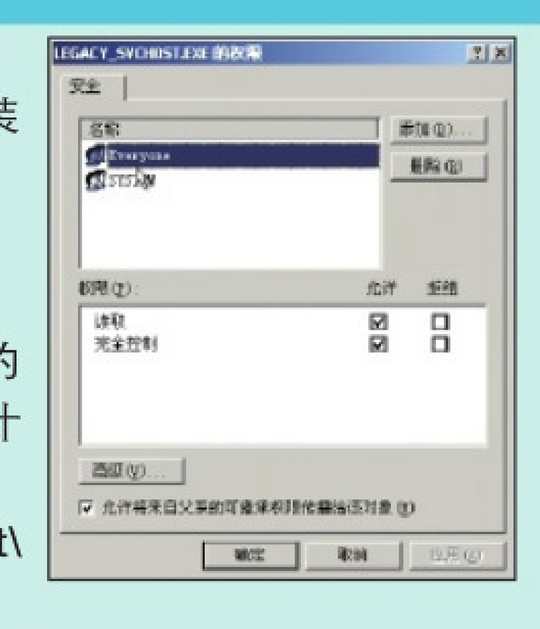
病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒是一个可在Win9X/NT/2000/XP等操作系统上运行的后门程序。黑客可对感染此病毒的计算机进行远程控制、窃取用户的隐私信息等。如果用户的计算机安装有摄像头，该病毒还可以自动将其开启并将拍摄的画面发送给黑客。

手工删除：

一、删除注册表中的服务项信息

灰鸽子后门程序通常会将自身注册为系统服务。在正常模式下，用户无法看到病毒生成的文件、进程和服务以及注册表信息。因此，要删除灰鸽子创建的服务项目，就必须重新启动计算机进入到安全模式下。



打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\SVCH0ST.EXE一项，将其打开。注意，该项的名称中为数字“0”而非字母“o”。

打开该项后，在右面的窗口中找到ImagePath键。如果其键值为C:\WINNT\G_Server2.0.exe或C:\Windows\G_Server2.0.exe等，则为灰鸽子所建立的服务项目。直接将HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\SVCH0ST.EXE项完全删除，即可删掉灰鸽子建立的服务启动项。

二、删除病毒文件

1.重新启动计算机。由于病毒的服务启动项已被删除，因此重新启动计算机后病毒文件就可被显示出来。

2.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”。点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

3.进入Windows目录（默认为C:\Winnt或C:\Windows），找到“G_Server2.0.exe”文件，将其删除。该文件的图标为红色的音符。

三、删除注册表中的其他垃圾信息

做完前两步工作后病毒已被完全删除，但仍有一些垃圾信息存在注册表中，需要手工将其清除。

打开注册表编辑器，找到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Enum\Root\LEGACY_SVCH0ST.EXE”一项。在菜单中选择“安全”→“权限”，允许“Everyone”用户具有“完全控制”的权限。

再次打开该注册表项目，将其完全删除。至此，灰鸽子和其在注册表中写入的垃圾信息都已被清除干净。

瑞星提示：目前，瑞星杀毒软件2008的智能主动防御功能，可以彻底抵御灰鸽子后门病毒的侵袭。即使是杀毒软件厂商尚未截获的灰鸽子变种病毒，只要其行为动作没有发生巨大改变，智能主动防御中的恶意行为检测都能准确报警及清除。建议已经安装瑞星杀毒软件的用户，打开杀毒软件的智能主动防御功能进行防范。

读者 柯冰问：我的电脑因为经常安装试用各种软件，最近系统忽然出现了故障——系统启动速度越来越慢，而且运行过程中常会发生死机等问题，经查杀并没有感染病毒。我暂时不想重装系统，不知是否有其他处理方法，让系统工作恢复正常？

答：你可以尝试用一款由微软官方提供的免费系统调整、修复工具：System Repair Engineer（以下简称SREng）。在该工具的帮助下，我们可以查找并修复很多系统问题。该软件的体积仅443kB，可用在各个版本的Windows操作系统下。使用该软件可以对系统各项进行设置，同时还能修改常见的系统问题，帮助用户快速解决系统问题；另外提供的插件管理功能，可使软件功能更强大。

SREng首先会对启动项目进行详细管理。打开SREng注册表启动项标签，可以看到所有被支持的随机启动注册表的键值。SREng会以不同的颜色显示其危险程度，其中红色表示高危项目，未知安全项目以蓝色显示，而安全项目则以绿色显示。另外，如果默认键值被修改，且这个键值经常会被计算机病毒修改，就会弹出一个警告窗口提醒用户。SREng的系统修复能力很强大，提供了对文件关联、Windows Shell、Internet Explorer、浏览器加载项、Hosts文件等多项服务。SREng还能自动修复系统。当系统出现问题，又不想对其逐项修复时，可以使用SREng的自动修复功能，相当方便。

读者 Web9问：我去年买了台电脑，当时的主流配置，工作一直正常。但最近遇到一个问题，就是我爱玩网络游戏《大话西游》，经常出现游戏画面停顿以及“网络故障断开”现象。请问原因何在？我是电信ADSL网络快车上网的。

答：玩游戏出现停顿可能的原因很多。首先要排除操作系统和游戏软件本身的问题。请查杀病毒并安装正规来源的游戏，同时降低游戏的分辨率等参数设置。如果机器硬件配置没有问题，玩游戏时出现停顿现象，可能与显卡驱动程序及DirectX版本有关。请重新安装不同版本的显卡驱动及DirectX。

至于断网问题，通常是由于你的ADSL上网环境不佳导致。要注意ADSL线路上不能并分机、电话防盗打器等设备。电话只能从分离器Phone端口引出，否则会引起ADSL失步；线路上的接头一定要接好，特别是用户房屋内部的接头。如果从电信局分线盒内接出的电话线太长，应将平行线换成双绞线，以提高线路抗干扰能力。ADSL有时会受到天气原因的干扰，比如大雨等而导致无法同步或断线。另外还有软件和设置上的问题，比如用户类型、用户账号、密码、IP地址、网关等参数不正确。或者虚拟拨号软件的版本不够高，也可能导致ADSL上网出现断线等故障。

读者 刘丽琦问：我打算购买一台32英寸的液晶电视，连接电脑玩游戏。平时我比较喜欢玩CS和极品飞车这类的游戏，听说LCD玩游戏时有拖影现象。请问选购什么规格的产品能满足要求？响应速度8ms的液晶电视会不会有拖影现象呢？

答：由于显示原理的限制，液晶显示器都存在一定显示延迟。响应时间表示液晶显示器各像素点对输入信号反应的速度，此值愈小愈好。以前LCD的响应时间普遍在20ms左右，现在由于新技术和材料的出现，TFT-LCD响应速度得到了极大提高，最快的已达到4ms的响应时间。主要是采用了所谓“Intrinsic Property”技术，就是将液晶本质改变为低黏性（Low Viscosity）材质，而使灰阶转换的最佳速度提高。此外还采用了名为“OverDrive”的技术，提前使液晶分子材料“热身”，同时配合制作工艺的改进，降低液晶盒的间隙，确保将大屏幕液晶显示器反应时间降至12ms以下。

通过简单计算可知，液晶显示器通常只要反应时间在16ms以下，玩一般的游戏就没什么问题，8ms当然就更好了。但无论如何，与普通CRT电视机几乎0ms的响应速度相比，液晶电视的拖影问题总是存在的。如果你是非常挑剔的动作游戏发烧友，可以考虑选择等离子电视。尽管分辨率稍低，但其动态画面的显示效果要大大好于液晶电视。

读者 老金问：我有台摄像机，欲通过“视频采集卡”将模拟信号转换成数字信号在电脑上放映。请问市场上销售的“电视卡”是否就是“视频采集卡”？

答：“电视卡”并不是“视频采集卡”，不过大多数电视卡通常带有AV输入端子，配合强劲的CPU和相应软件，能够胜任用模拟的方式采集视频。目前数码摄像机与电脑间很多都通过IEEE 1394接口进行数据传输，不过要注意单纯的IEEE 1394接口卡，尽管也能采集DV机上的视频数据，但严格来说只是一种通用的数据接口卡而已。目前视频采集卡可分为两大类：一类是带有硬件实时编码功能的视频捕捉卡，另外一类就是用软件实现压缩编码的普通采集卡。带有硬件编码功能的捕捉卡价格通常都在1000元以上，可以大大提高编辑的速度，也可以实时处理一些特技，通常被称为非线性编辑卡。采用软件编码的卡则需要操作系统中的编码器软件来进行编辑，其优势在于价格较便宜，不过由于要通过软件处理，因此速度较慢，对电脑配置的要求也较高。

读者 焦萍问：我单位的电脑安装的都是Windows XP操作系统。最近遇到一个麻烦事，就是有部分员工离职后没有公开其设置的系统密码。重装系统当然是最简单的处理方法，但问题是这些电脑上保存有加密的文档，如果重装系统这些文档也就无法打开了。请问有解决的办法吗？



答：XP的安全性很高，其文件加密系统采用了强度很高EFS技术，基本上无法破解。一旦原始密码遗忘，而又未备份证书，就会非常麻烦。我们可以尝试用一款名为“LC5”的软件来破解登录密码，具体步骤如下：

首先在一台能正常使用Windows XP的计算机中找到cmd.exe这个文件，将其拷贝到c盘根目录，并重命名为“logon.scr”。用WIN PE光盘启动电脑，将logon.scr拷贝到需要恢复密码的Windows XP计算机的C:\windows\system32目录中，覆盖原文件，然后正常启动需要恢复密码的Windows XP。当出现登录界面后什么也不干，静静等待大约10分钟后，系统会自动调用屏幕保护程序logon.scr。由于这个文件已被替换，因而出现的是命令提示符窗口。在命令提示符窗口中输入“explorer”并回车，系统桌面就出现了。不要关闭命令提示符窗口，安装LC5。安装完成后按照向导提示，依次选择“Retrievefromthelocalmachine”→“StrongPasswordAudit”→全部选中该页面的选项→“完成”。此时LC5就会自动分析密码文件，并显示出其中的用户名等信息。如果密码不是很复杂的话，就能看到我们所需要的东西。



快车2.0正式版亮相

■本刊记者 冰河

2008年4月8日下午，备受业界关注的下载软件快车（FlashGet）发布了2.0正式版。新版本不仅在下载速度、安全性方面做了大幅度提升，还采用了业内首创的“开放式架构”布局。全新的软件理念、全面提升的下载速度，以及多达150项细节改进，令快车2.0迅速成为业界的关注焦点。所谓“开放式架构”是一种与“大而全”相对的软件架构思路。开放式架构主张，一款软件在专注地做好某一项功能或服务的同时，可以将开放式的接口预留给其他软件或服务，从而让用户能够选择自己需要的功能。网际快车公司总裁黄明明在会上表示，“快车不会去开发除播放器以外的其他功能，虽然那些功能应用对用户来说也是不可缺少的，但快车的开发思想是专注。在其他方面，快车愿意同业内最优秀的软件公司合作，帮助他们更加便捷地加入快车开放式架构平台，实现用户和行业伙伴共赢。目前开放式架构主要针对的合作对象还是互联网企业，但未来会进一步扩大，普通工作室团体和个人都可以加入快车应用平台的合作。只要他们提供的服务是用户需要的，与快车又有好的合作结合点，哪怕这种合作不会给快车带来直接的收益，快车也不会拒绝。”


快车2.0上线的冰与火瞬间

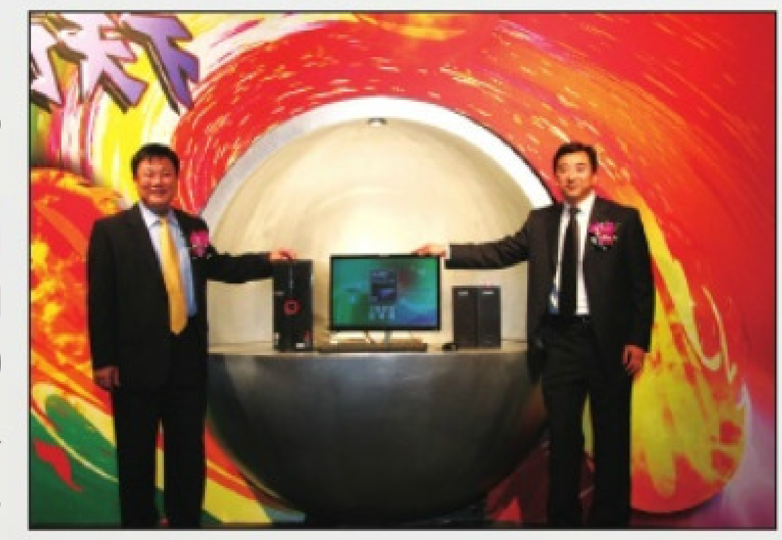
新出台的“开放式架构”中，“资源中心”是推出的第一个应用，也从一个侧面向公众展示了开放式架构的应用前景：在快车左侧的“资源中心”模块中，用户只需几次点击，即可从“DVD质量大片”“4A公司经典策划文案”等24项最受用户关注的下载资源中，定制自己感兴趣的资源。经过定制的资源会在第一时间推送到快车资源中心中，用户可以随时开始高速下载。据介绍，像“资源中心”这样的开放式应用，今后会组成快车的应用环境，并由用户自由选择使用。

发布会上，网际快车公司总裁黄明明还透露了“迷你快车”的开发计划：一个真正绿色、纯净、无广告，拥有华丽操作界面，实现对系统资源最少占用的下载工具——迷你快车，目前正处在内测阶段，并有望于5月1日之前与快车用户见面。P



联想首发AMD三核锋行电脑

2008年4月8日，AMD公司在北京宣布联手联想集团，在国内首发基于AMD三核羿龙处理器8400的高端锋行X7100台式电脑。它采用三核羿龙8400处理器（2.1GHz，HT 3.0总线频率3.6GHz，二级缓存3×512kB，三级缓存2MB）、2GB内存、320GB硬盘、AMD的ATI RADEON HD2600 Pro显卡及19英寸显示器，加上联想强大的整机设计能力，使得锋行X7100具有上佳的易用性。AMD与联想公司的人士均表示，这次联想推出基于AMD三核羿龙处理器的锋行电脑，是双方紧密合作的又一成果，再次证明双方长期合作的默契，并希望首款三核处理器锋行电脑取得出色的市场表现。


AMD公司副总裁、中国区OEM业务总经理潘晓明（左）与联想集团大中华区消费台式营销部总经理王忠，共同发布联想锋行X7100台式电脑

长城21.6英寸M2217液晶显示器上市

长城（Great Wall）显示器近日推出了商务机型M晶铭系列的最新升级产品——M2217。这是一款21.6英寸液晶显示器，提供了VGA+DVI数字双接口，同时还具备超窄边框设计，厚度仅为11mm。支持16.7M彩色，5ms响应速度，1000：1对比度，亮度为300流明，160度/160度的水平/垂直可视角度。此外，消费者购买M2217时再加20元，即可获赠价值68元的“爱乐团”精美典藏版音乐CD（收集了爱乐团最新推出的《死而无憾》及其它精选歌曲并附精美画册）。




市场参考价：1799元。

耕昇8800GS 384MB显卡降至899元

耕昇近日将其8800GS 384MB显卡从1299元降到899元。它采用了65nm制造工艺的G92核心，8层PCB，1ns奇梦达显存，提供了对DX10和SM4.0的支持，核心/显存频率600/1800MHz。供电部分采用了



3+1模组，为核心提供3相供电。全封闭式电感搭配三洋/日化SPV固态电容，为显卡提供足够的稳定保障，并具有强大的超频潜力。

市场参考价：899元。

金士顿推出AES硬件加密闪存

2008年4月15日，金士顿发布了新款具有硬件加密功能的USB闪存盘DataTraveler BlackBox。这款闪存盘通过了联邦信息处理标准（FIPS）140-2安全认证，据称拥有极高的安全性。闪存盘每次使用时都会启动一个自检过程，以确保加密功能的完整性。



另外，该闪存盘内建了256位AES硬件加密，增强了密码保护功能。多次密码错误自动锁定功能，可防止暴力破解密码情况的发生。其他特性还包括不锈钢外壳、钛涂层、4英尺防水、最高24MB/s读取速度和20MB/s的写入速度，容量分为2GB、4GB和8GB三种。

IBM试产最新栅极技术成功

IBM公司及其技术同盟厂商，包括特许半导体、飞思卡尔、英飞凌、三星、意法半导体和东芝于4月15日共同宣布，他们在IBM位于美国纽约州East Fishkill的300mm晶圆厂，已经成功展示了32nm High-K金属栅极技术晶圆，联盟各厂商客户现在已经可以开始进行32nm芯片产品的设计开发工作。据该产业联盟称，其32nm工艺High-K金属栅极技术，相比45nm工艺能在相同的电压下性能提高35%，同时能耗降低30%到50%。同盟中的IBM、特许半导体和三星，已经开始进行32nm High-K金属栅极技术的OEM应用进程。其低功耗32nm开发套件能够平滑过渡到28nm技术，未来还将升级到22nm。联盟厂商已经通知其合作伙伴开始进行32nm产品的设计，从今年第三季度开始将通过原型设计巡回的方式，对32nm High-K金属栅极技术开发进行支持。我们预计能够在明年下半年看到32nm处理器上市。

惠普开发全新显示技术

据国外媒体报道，美国科技巨头惠普与好莱坞电影公司梦工厂在4月宣布，将在2008美国国家广播协会博览会上，展示一项名为DreamColor的新型显示技术。借助这项技术，今后各大媒体公司和企业用户，在使用LED（发光二极管）背光技术的液晶显示器（LCD）时，就可轻松分辨和处理多达10亿种的不同颜色变化。2008美国国家广播协会博览会，于2008年4月14日～17日在美国拉斯维加斯市举行。两家公司称，将在展会上公布有关DreamColor的更多技术细节。惠普表示，DreamColor技术要到今年晚些时候才会投入市场应用，届时将对外公布哪些惠普显示器可使用这项技术。

首台3D电视正式发售

目前已有很多厂商都在参与对3D显示技术的研发。近期，来自韩国制造的一款3D电视目前正式在日本开卖。不过，它还是不能摆脱3D眼镜的束缚，人们只能通过专门的眼镜来观看到立体的画面。这台电视的尺寸为46英寸，分辨率高达1920×1080，完全支持全高清的标准。目前，日本的Nippon BS电视台已经开播了一个通过3D影视信号播放的界面，用户只要戴上专用的眼镜，便能享受到立体的画面。



网络帮

赛门铁克发布第13期互联网安全威胁报告

2008年4月9日，赛门铁克公司发布了第13期互联网安全威胁报告。根据报告显示，网页已取代网络成为攻击活动的主要渠道，越来越多的在线用户会因为访问一些日常的网站而受到感染。这一报告数据是基于上百万个互联网传感器、第一手的资料调查以及对于攻击活动的主动监控收集而成，为用户提供针对全球互联网安全现状的分析依据。根据最新的报告显示，目前从事互联网攻击的个人，已经开始利用成熟的地下交易系统对窃取来的信息进行交易。这种交易方式已经显露出与传统交易方式相同的特征，这意味着互联网信息犯罪正在逐渐向商业化、产业化方向进化，需要用户和管理部门高度关注。



进一步加强对短信诈骗的管理

继原信息产业部今年2月发布通告，提醒消费者不要轻易回拨陌生电话号码后，工业和信息化部近日又召集了各运营商，对此问题进行讨论，并责成中移动等计费部门做相应报告。工业和信息化部近期将宣布对电话回拨诈骗问题的工作安排。在信产部治理回拨骗费之前，北京移动已免费开通了不良信息举报平台10086999。移动用户一旦接到不良信息或电话，可编辑“不良信息发送端号码或不良电话号码*短信内容”发送到10086999短信平台，中国移动北京公司将协助用户进行快速查证处理。此外，用户还可以打10086客服热线进行投诉。



软件圈

ESET NOD32主动防毒技术

由于传统的基于病毒库扫描的反病毒软件都是很被动的，只能在新病毒出现之后才能有应付措施，一个病毒制造者所编

写的病毒，很有可能在被杀毒软件厂商截获并添加到产品病毒库之前进入用户电脑。因此，业界将能够主动检测和拦截未知威胁的防御方法称之为“主动防御”。不久前由ESET公司推出的ESET NOD32杀毒软件，采用了世界领先的高级启发式ThreatSense引擎，可同时支持基因码、虚拟机以及代码分析这3种启发式防毒技术，在查杀大部分未知病毒的同时只产生了极少的误报，为业界最低，因此ThreatSense引擎技术被认为是相对成熟的主动防御技术。未知病毒检测率超过68%，误报率低于0.1%。

安全软件集成到服务路由器

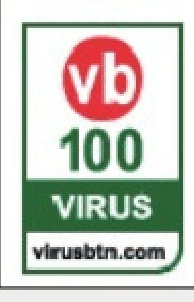
趋势科技近日宣布，将把趋势科技网络安全服务集成到思科集成式服务路由器（ISR）平台中，以借此拓展与思科的合作关系。趋势科技的这一内容过滤解决方案是一种易于部署、面向服务的产品，向思科ISR提供实时和全球网络过滤数据信息。该解决方案将为小型企业、教育机构、分公司以及零售商带来一种非常经济的方式，以保护其自身免受网络威胁的影响，并针对网络流向实施可以接受的使用策略。作为思科IOS集成威胁控制框架的组成部分，思科IOS内容过滤解决方案将拦截或限制对特定网络的访问，从而达到监控并规范所有网络活动的目的。思科安全技术事业部产品管理高级总监Tom Russell表示：“把趋势科技的内容过滤技术集成到ISR中，将为我们的客户提供重要的网内保护。”

再次挑战国际标准，金山毒霸第二次斩获VB100

2008年4月3日，全球最权威杀毒软件评测Virus Bulletin公布了最新一期的VB100测评结果。继2007年8月，作为首款通过VB100认证的国产反病毒软件，金山毒霸2008再次通过这项世界顶级的反病毒权威认证。

据了解，4月份的VB100测试采用了Windows vista business 32 sp1系统下的病毒作为检验样本。金山毒霸2008以100%诊断率，0%的误诊率，在手动扫描及实时监控两种模式下均完全识别Wildlist清单中的所有病毒，没有发生任何误报情况，顺利通过评测，得到国际权威反病毒实验室的充分肯定。

Kingsoft



Status: PASS
Result history: Kingsoft
Product name: Kingsoft Internet Security 2008
Details: Only available to subscribers.

就金山毒霸再次通过VB100认证一事，本刊记者特别对金山软件有限公司技术总监陈睿、助理总裁王欣进行了专访。陈睿认为，在互联网日益普及的今天，病毒木马呈现泛滥趋势，反病毒软件和病毒木马的斗争也日趋激烈。为了适应互联网日益发展的安全需要，金山毒霸2008采用了全新的三维互联网防御体系，即在病毒库和主动防御的基础上，增加了互联网可信认证技术，这也是金山毒霸应对互联网安全挑战的新理念。本次金山毒霸2008再获认证，充分印证了金山毒霸的技术实力。金山有信心为金山毒霸的使用者提供电脑使用的安全保障。



金山软件有限公司技术总监陈睿

王欣表示，自金山软件产品在2005年开始进军海外市场后，金山毒霸在日本一年时间内，便在日本杀毒软件市场成功杀进前5名。此次通过VB100认证，无疑为金山国际化道路提供了一个重要的保证。

记者言

学谁不学谁

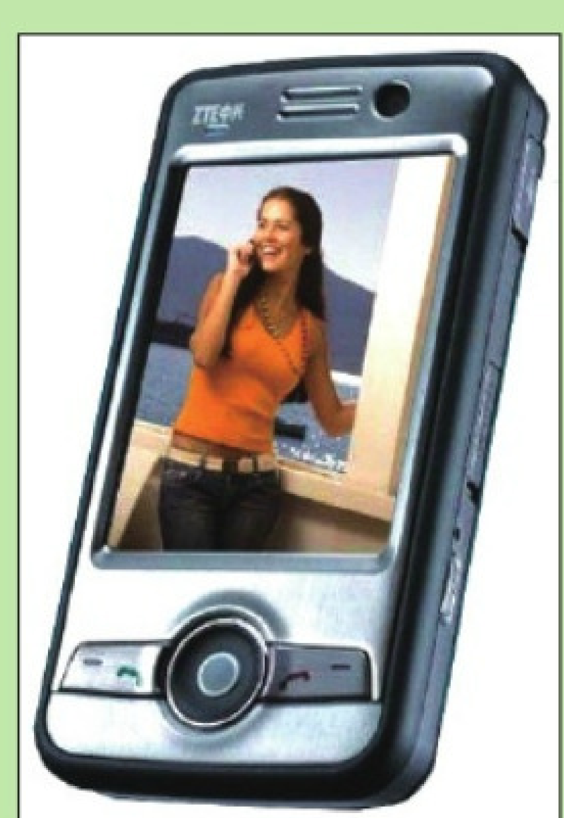
■本刊记者 生铁



不久前，中国网易公司创办人丁磊接受南方某媒体采访，在被问到自己是否希望做比尔·盖茨那样的人时，他回答说：“我觉得中国不要去学比尔·盖茨，有一个更好的偶像，苹果的史蒂夫·乔布斯。你看苹果做出来的东西，人性化，时尚感强，非常富有艺术气息。相比而言，微软在操作系统里面已经阻碍了整个工业的进步，英特尔也是。”

非常有意思，他提到的这两家阻碍整个工业进步的企业微软和英特尔，恰恰是中国企业目前想模仿也无法模仿的。其实苹果也是——除了他们的产品外观以外。

说到手机，自4月1日起，TD-SCDMA正式放号了。根据第三方调查机构显示的数据，在TD-SCDMA放号的前10天之后，8个城市TD终端总销量就达到2000部以上，其中TD手机超过1800部，TD数据卡超过200部。据悉，其中中兴通讯的U980占有的销售比例最大，占到1/4。这次在北京、上海、天津、沈阳、广州、深圳、厦门和秦皇岛8个城市放号后，很多用户反映无法购买到TD手机。另有一些拿到手机的媒体也着手进行评测。



中兴通讯推出的3G手机U980

TD-SCDMA产业联盟针对上述现象指出：TD试商用测试还不是真正的商用，需要正确理解。TD-SCDMA目前并不是一个正式成熟的产品，虽然TD-SCDMA设备本身已经具备了大规模商用的能力，但是从网络的优化和对不同业务的支撑，包括终端的容错能力等方面，还需要通过试商用阶段的测试来进一步完善。产业联盟希望用户能以对待“试验品”的态度，来看待此次放号中产生的一些问题，不要对TD-SCDMA产业的未来产生不信任。

这对每一个手机用户来说都是一个重要的开始。下期本刊将给出重要的评测，请各位关注。

船只，在飞机出现之前，是人类历史上远洋大海、探索和开拓未知世界的唯一工具。可以想象，在16～18世纪辉煌的地理大发现时代，海面上呈现的是各类船只穿梭往来的一派繁荣景象。只不过，由于西方的海上殖民扩张，那段历史被深深烙上了“西方专属”的印记，作为文明悠久的东方诸国，在那段航海黄金期是否就默默无闻呢？

而今，由上海百海信息自主研发3年的“环球浪漫探险”网络游戏《探索Online》，已经在4月8日开启技术性测试，众多玩家们疯狂的沉浸在《探索Online》缔造的东方航海史诗之中。《探索Online》不仅是西方船舰的“博览馆”，更是目前网游界独一无二的东方中古船舰“百科集”。其对于各类东西方船只的模拟刻画，远非一般意义上的精细与逼真！

大航海时代的东西方船只博览
——《探索Online》船只全攻略

传承历史的西方船只

1.卡拉克船——商战两用型的首选

要问欧洲公元1300～1525年的主要船种是什么船，那就是著名的卡拉克船。它原为货船，后用作战船。

历史上普遍认为它是由热那亚柯克船演变而来，由1桅发展到4桅，由很高的首尾楼演变为首尾楼变小，乃至消失。1501年舷侧炮门的发明允许较大的炮座可以坐落在主甲板上，卡拉克船开始成为有几层炮甲板的大型帆船，致使最大的卡拉克船可以达到2000吨。从此，它便步入了主炮击式战船的行列。它是船舶发展中由单桅船发展到全装备3桅船以及由弓弩为主的战船发展到真正炮船的重要转折点。

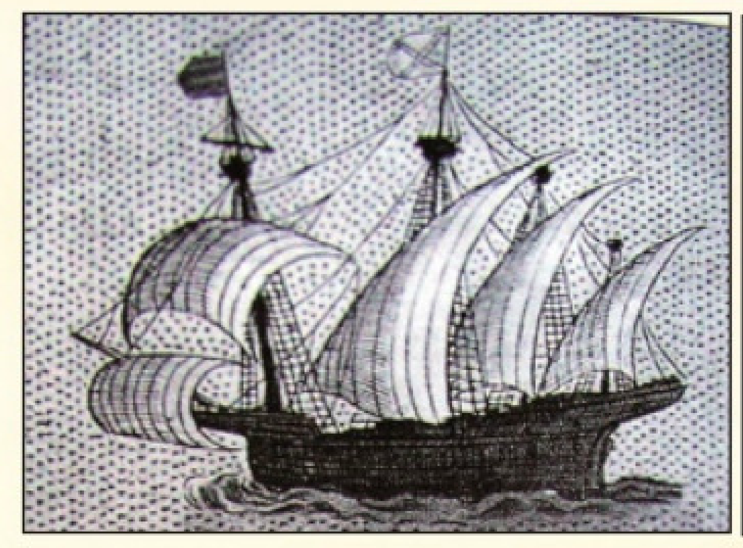
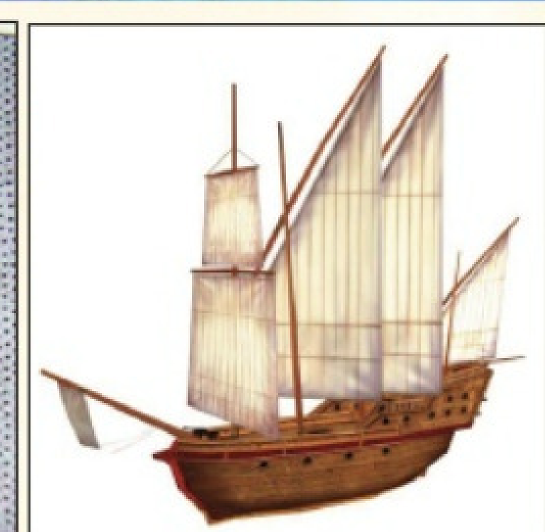



在《探索Online》中，卡拉克船可以在威尼斯、热那亚和西班牙的塞维利亚等地购买。它的身型样貌与现实中的如出一辙。在每个港口的船厂负责人那里就可以看到，巨大的前船楼突出船头，船体呈现出优美的圆弧性线条，三桅九帆的就是卡拉克船。由于其前身是货船，因此，它的货舱在游戏初期是同类船只中最多的，相应地，高货运载荷量意味着它是海商贸易的首要船只选择类型。再加上其炮位较多，更是无惧《探索Online》初级海域路线上的海盗！

2.卡拉维尔帆船——远洋探险必选船只

航海大发现时代最主要的就是远洋探险，而面对海底礁林丛生，海况复杂多变的汪洋大海，主商贸用的近海类卡拉克帆船是远不能胜任的，当此，在15世纪首推的探险用船只非卡拉维尔帆船莫属。卡拉维尔帆船身轻，吃水线较浅，适合于沿岸及河川的探险。在船帆方面，它使用了地中海普遍见到的三角帆（又称拉丁帆），转舵性能高，船帆更易鼓起，速度亦大幅增加。卡拉维尔帆船满足了当时冒险家要求的经济性、普遍性、操舵性及速度，成为当时欧洲最盛行的帆船。

《探索Online》的里斯本及北欧汉堡等地的船厂里，你可以看到卡拉维尔帆船的身影。庞大的身躯和高耸的船艉楼，是其明显的特征。而也因此，在游戏中卡拉维尔

帆船需要装配较多的水手数，一方面保证船只的船速、转向、续航能力的提高，另一方面，也是进行远洋探险必要因素。如果有充沛的水手保证，在无边无际的大海上万一出现什么闪失损失了几个海员，还能进行替补工作，不致于由于水手不足而停戈于荒无人烟的“死亡之海”上无法完成远洋探险的使命。

3.盖伦船——惟战是用的“宝”船

盖伦船作为西班牙宝船而负盛名。它一般有4桅，前面两桅挂栏帆，后两桅挂三角帆。它一般标准长度为46～55米，排水量300～1000吨，有几层统长甲板，尾楼很高。大型盖伦船尾甲板有7层，排水量有2000吨，吃水达8米。在很长时间内是当时世界最大的船。盖伦船更是最先作为战舰使用的第一批帆船之一。它的火炮甲板上装载着主要的重型火炮，可通过舷侧的炮眼开火。16世纪中叶，英国造船家开始发展轻型盖伦船，改善船只操作性，他们把首部上层建筑降低，移到船体之内，甚至置于首挂之内，为了使之更适合与远距离炮战。




《探索Online》中的盖伦船由于其出众的船只战斗性能，无论是左右舷炮位数量，还是船身护甲及攻击伤害能力，都是所有船只中最强大的。但是必须要注意的是，水手数多少是决定船只航行能力及攻击伤害高低的重要因素。由于盖伦船的船舱被大量炮位占据，因此，最大水手舱能登载的水手数和补给量也只能维持其在海上漂泊一两

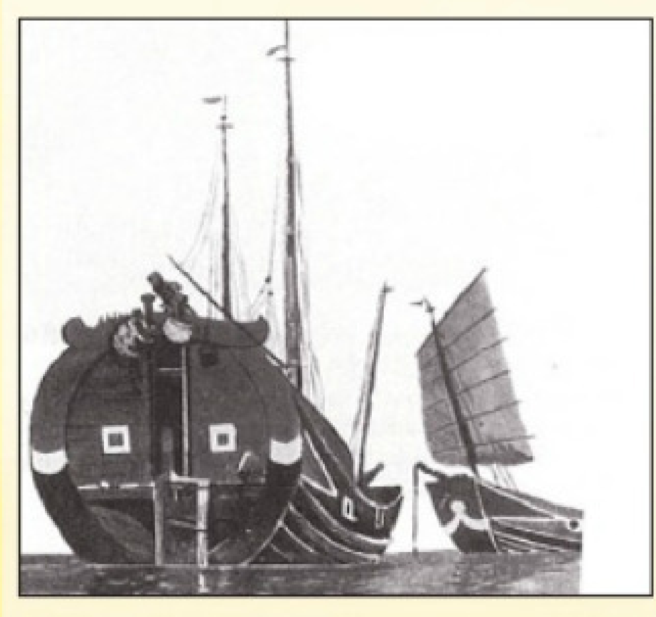
周左右。所以，如果想使用盖伦战舰远征他乡，那就需要多艘补给用船只的从队跟随了。

鲜为人知的东方船只

1.红头船——东方的海商远洋平台

古有民谣：“洋船到，猪母生，鸟仔豆，缠上棚。洋船沉，猪母眩，鸟仔豆，生枯蝇。”这首民谣反映了红头船在人们心目中的地位，也道出了樟林先辈对海运事业的希望。清代潮州与南洋的航运，是从中暹大米贸易开始的。这些船只，大部分由旅暹潮籍华侨经营，船员几乎全是中国人。乾隆年间，准许商民前往暹罗采购大米。潮州很快发展一支远洋帆船队，俗称“红头船”（船头油刷朱红色）。但运米生意“获利甚微”，因此，洋船主们就改运那些有利可图的货物。这些货物，在南洋各地很受欢迎，获利很厚。几年间，船业就蓬勃发展起来了。

同样作为《探索Online》中东方远洋贸易的主要船只，它的船舱数量是整个世界最大的，相对于西方的卡拉





克船只还多出几格，这是赚取单程商冒最大理论的优势所在。再加上红头船东方式挂帆的特点，其直速前行能力也是首屈一指，在没有变换风向或者转向的情况下，犹如一条“跃海红龙”般迅速在蓝海天际穿行……这点更是加强了贸易效率的提高，只要有平坦的贸易海路作为基础，那么，驾驶红头船足以缩短航行时间，强化贸易次数，提升贸易收获。

2.楼船——宜近攻不宜远战的海堡

楼船是一种具有多层建筑和攻防设施的大型战船，外观似楼，故曰楼船。从外形看，楼船方首无帆，两边多设划桨，与古代西方的三桨座战船、五桨座战船颇类似。楼船也分多层，但其层是指甲板之上建筑的层数。而3层桨座战船的3层则是指桨手是分上下3层的。因此楼船与之相比似乎动力不足，加之船首为方首，速度和机动性当不如古代西方的3层桨座战船。另外楼船的桨手是暴露在甲板之上的，而后期的3层桨座战船的桨手则是全部封闭在甲板之下。但由于楼船抗风暴能力差，导致安全保障较差，三国时期的吴国，孙权命董袭“督五楼船往濡须口”，不料风暴骤起，五楼船全部沉没。

由于《探索Online》中全真模拟了地球地理气候，因此，海洋风暴的突然袭击经常会出现，这对于游戏中的楼

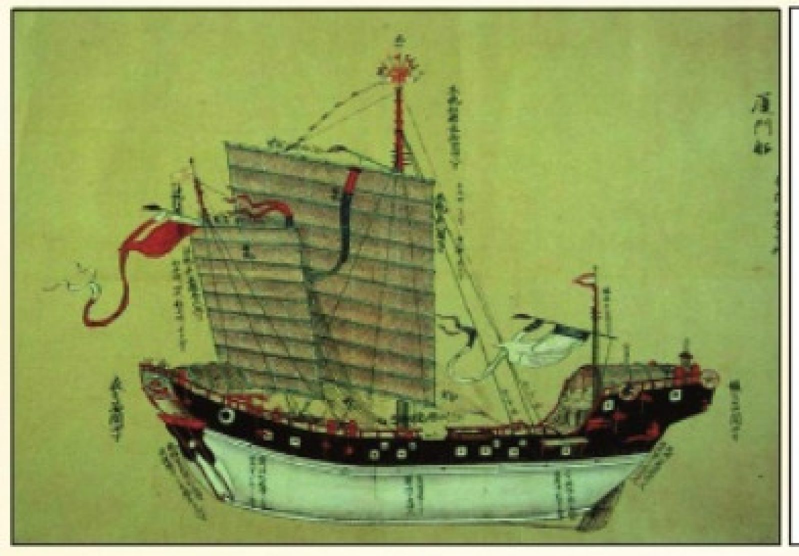


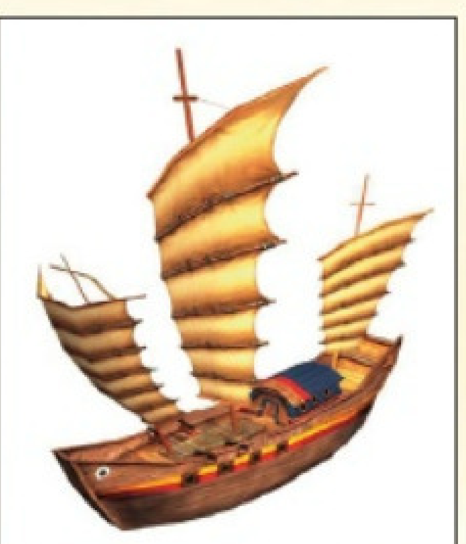


船也是致命伤害。《探索Online》中的楼船虽然因其船体上层增设了很多楼房建筑，大幅度充实了水手数量以备战斗之用，强化了白兵战能力，但也因此致使在强风下无法在汹涌波涛中抗受住随波摇摆的浪击，覆没的可能性非常之大。所以，楼船是近海战斗的王者，至于远征，还是不要抱有任何幻想。

3.福船——祥云瑞兆的东方传奇

福船，乍闻其名，就可稍微揣测出它象征着福贵之气。若提及闻名遐迩的郑和下西洋舰队中，所包含的主要船只就是当时号称“宝船”的福船，则其对于中国的重要航海历史的贡献就非常鲜明了。福船究竟何以谓“宝”？先观其构，它是近似于楼船的一种尖底海船，但比之楼船更为高大雄伟，以行驶于南洋和远海著称。古代福船高大如楼，底尖上阔，首尾高昂，两侧有护板。全船分4层，下层装土石压舱，2层住兵士，3层是主要操作场所，上层是作战场所，居高临下，弓箭火炮向下发，往往能克敌制胜。福船首部高昂，又有坚强的冲击装置，乘风下压能犁沉敌船，多用船力取胜。福船吃水4米，是深海优良战舰。宋人褒之曰：“海舟以福建为上。”在明代，我国水师更以福船为主要战船。





《探索Online》中西方的主要远洋贸易船只是三桅卡拉维尔帆船，虽然它的远洋能力不错，在战力上由于其身躯的壮阔也有些许保证，然而与东方的福船相比较，优劣悬殊之处就显而易见了。首先，福船的船身更为庞大，提供有更多的货物舱位以备远航之用。其次，还是因为其身躯的庞大，兜转一圈后的全方位船体加固护甲无论是对于来自敌舰的火炮轰击、撞角冲击，还是大自然施与的狂暴风雨，都能应付自如。再次，战力上，卡拉维尔帆船火炮上的优势完全不可能阻挡住直挂式帆福船的全力冲撞，更不可能防卫住如潮水般的水手登船攻击。福船，堪称东方历史上的“无敌舰船”。

结语

从西方到东方，《探索Online》打造的是覆盖全球的中古船只尽享概念。外观上的完全写真、细节上的属性性能模拟，无不透射出上海百海那些心思缜密的开发人员的“巧夺天工之匠心”。除了对历史船只模型的游戏虚拟再现外，在将东方船只作为游戏吸引特色的基础上，《探索Online》独创性地加入了船只自由DIY的新类特色系统，这对于诸如西方船舰卡拉克帆船在游戏后期没有船队支持的情况下，载荷量依旧是无法满足海商贸易大利润获取的可能时，就可以考虑将东方红头船的座楼增设到卡拉克帆船上。这种“东西合璧”而出的完美船舰产物，能够给予每一个人所有想象的可能，随自己所好或者需求组合而出的各种外形奇特、属性超群的“东拼西凑舰”。P

探索Online ●制作：百海信息 ●运营：北之辰
●游戏状态：4月8日技术性测试
●官方网站：www.discoveryonline.com.cn

最近，许久未碰网游的笔者发现了一款国产仙侠网游——《蜀山Online》，比起用"虚幻2"引擎做的《天堂2》那种写实的游戏画面，《蜀山Online》那种大山大海凝滞致远的水墨色彩风格，几乎可以用惊艳来形容。游戏的画面一下子就打动了我沉睡已久的心。

让你快乐升级似神仙

——《蜀山Online》练级宝典

《蜀山Online》改变了我以前对国产游戏的偏见，游戏不仅画面独特华丽，其中游戏的内容也深深吸引了我。环环相扣的任务、耐玩的阵营PK，每一种玩法系统都让我那么着迷。

入门篇

《蜀山Online》其实练级并不难，不要被它目前180级的级别吓到。这个游戏的设计是300级满级呢，所以升级到180应该是很简单的事，毕竟才一半多一点。新手进入游戏后首先把身边的任务做完了，新手教学官方网站都有详细介绍，我就不必多费笔墨了。现在的玩家很懒，很多人升级喜欢走捷径，《蜀山Online》中确实有捷径可走，简单来说可以划分3条路线，有高级玩家带、公会组织带和个人冲级3种。



高手带就是当你20级时就可以找高级玩家拜师了，让他带着你打高级的怪或做任务，这样升级会快点。提醒大家一下，因为《蜀山Online》的师徒系统几乎没有什么用，带徒弟没有一点点好处，所以就很少有人愿意收徒弟，大部分玩家还是老实靠自己来慢慢升级。另外《蜀山Online》中师傅和徒弟间是没有等级限制的，不要贪图跟师傅刷怪经验很高，要常做任务。因为很多初级装备都是要靠做任务得，别哪天师傅不在了，你什么也干不了！所以建议即使有高级玩家带，还是需要做一些任务来拿你当前需要的装备。

第二种就是找一家公会带练，推荐大家进有地盘有活动发布的大公会，因为初级只可以发布一个活动，中级是两个，高级的是3个。大多数公会活动是科举，现在各个公会都有TS等一些语音的聊天的工具，每次都会有人报答案基本无误。大型公会有着等级森严的制度，他们追求的是整体的发展，所以经常举行带新人的活动，需要注意的是《蜀山Online》是有等级限制的，刷怪组里不能出现最高等级和最低等级相差90级的情况。

练级篇

个人冲级就比较麻烦点了，有些人就喜欢特别，喜欢一个人闯，不过我还是推荐大家进一个公会或找一群朋友一起玩。1～40级基本都是靠做任务的，这个过程你如果对游戏熟悉上手快的话两小时就完成了。40级以后就该到幽冥界或者风螺道了，有任务就做任务，没任务就刷怪，也是很快的，这两个地图可以让你一直升级到70～80级。当你60级时可以度你第一个天劫了，到你的门派师父那里就可以接到相应的度劫任务。80后转移到北冥冰原，升级到100级左右开始转移到碧海谷或者玄冰谷，这个期间一般都是以做任务为主，刷怪为辅，所以到哪里打怪都是跟着任务走。如果能找到一起做任务的伙伴还是不错的，毕竟一个人做任务没有一队人做任务快。120级开始可以去万佛山做任务了，万佛山是中立地图有很多别的阵营的玩家也在这里做任务，在这个地图做任务要格外小心，尽量找角落里打怪，避免和别的阵营玩家接触PK（不是怕PK，你要是想快速升级，就要避免PK，所以不要耽误时间为好，升到了180级有的是时间来PK）。在140以后就会接到壶中天的任务，这个地图和万佛山一样是中立地图，所以也要小心点。

技巧篇

在升级时候格外需要注意以下几点：

1.好友系统。游戏里面和每个好友之间都会有好友度。和好友在一起组队每打一个怪就会增加1点和好友之间的好友度。好友度达到一定数量可以在碎文使者那里以完成任务的方式领取游戏币和扩展背包的道具，毕竟背包大了才能在野外的时间多一点不用回城。背包大了也同样赚钱快一点，这也凸显了好友的重要性。

2.组队系统。玩家之间组队的话会有一定状态的加成：打怪获得经验的加成、队员攻击、防御、格挡率、爆击率等的加成。5个不同职业组队的话还有额外每个队员20% HP量上限的，这个加成是队员在一定范围内才有的加成，并不是只要你组上队走到哪里都加的，所以出门练级还是建议组队，毕竟像打Boss之类的还是需要队伍配合才能完成的。



3.宗派系统。宗派在建立后可以夺取游戏中某个地图的统御之柱来取得该地图的霸权，而这个霸权的作用就是该公会的成员可以在这个地图里面打坐拿经验，还有公会本身可以发布自己的活动。公会的活动由于参加的人数相对于系统活动会少很多，所以比较容易拿名次。有了排前的名次就可以拿到更多的经验，所以建议新手进去还是要先找个公会加入，既可以加速升级速度也可以找个庇护所。

蜀山Online
●制作：御风行 ●运营：猫扑网
●游戏状态：4月17日内测
●官方网站：http://ss.mop.com

2008年久游网全新的Q版3D回合制网游《宠物森林》已经和广大的玩家见面。纯纯的角色设计、可爱的宠物形象、经典的冒险模式、自由的技能组合、闲适的庄园经营，《宠物森林》完美地将冒险养成和模拟经营的游戏特点结合了起来。游戏中上百种宠物绝对是亮点中的亮点，几百种宠物也绝对令人眼花花，不过笔者我深谙宠物养成之道，借此机会向大家介绍介绍各种类型宠物各有什么特点，也让配宠配的头晕烟花的各位有所借鉴。



宠物的天堂
——《宠物森林》特色系指南

海纳百川——海鲜系宠物指南

海鲜系是一个比较常见的种族，可塑性也相对比较强。

种族优势：拥有很高的黑暗防御。

种族劣势：除了黑暗防御，没有突出的属性，都处于中游水准。

海鲜系宠物战斗特点：海鲜系宠物和人形系有很多相似的地方，但是由于自保技能较少，所以在战斗中不如人形系稳健。海鲜系的进化要求是所有宠物中比较容易实现的，尽快地成为二代宠物，是个很明智的选择。海鲜系的攻击属性在八大类中属于中游水准，但是胜在技能变化较多，各种限制性和辅助性技能相比较其他种族来的多，因此在群体作战中，海鲜系通常充当攻击辅助和限制敌人的角色。

海鲜系宠物饮食习惯：一般分为肉食和料理两种。

海鲜系代表宠物：沙漠章鱼。沙漠章鱼的身体特性令它们对物理攻击有着良好的防御能力，而且拥有粘液天性的沙漠章鱼，可以让敌人在数个回合内无法进行移动。从而可以打乱敌人的队形设置，让敌人许多的战术无法得以发挥。攻击力不出众的沙漠章鱼，可以说是一个很好的搅局者，如果忽视他的存在，在战斗时会吃大亏的。而且沙漠章鱼易于进化的特性，也是人们不可忽略的重点，毕竟一个二阶的宠物相对于一阶的宠物的属性优势还是非常明显的。



总结：曾几何时，大家对网络游戏的宠物就定位为我们杀怪练级的工具，他们就像一个图形符号，几乎成为一种可有可无的代码。这是宠物们的悲哀，更是我们这些喜欢宠物玩家的悲哀。在《宠物森林》中，那些超级可爱的宠物们将成为游戏中的重要一员，相信通过以上的介绍，大家对于《宠物森林》里八种类型的宠物有了一个比较详细的了解。

虫鸣天下——昆虫系宠物指南

昆虫系宠物虽然很多见，但是从整体而言昆虫系的宠物种类较少。

种族优势：先攻点（PP）是所有宠物中最高的，可使用的技能卡片是所有宠物中最多的。

种族劣势：生命值（HP）很低。

昆虫系宠物战斗特点：昆虫系宠物生命值比其他种族都要少，攻击和防御也只属于中等或中等偏上的水准，但是这个种族能够使用数量最多的技能，因此在战斗中可以通过搭配各种类型的技能实现花样繁多的战术，并且拥有相对少见的控制技能和削弱技能。昆虫系的自身防御并不低，所以在实战中并不像它们的外表那么脆弱。但是昆虫系缺少大威力的群体攻击技能，群体战中一般充当辅助攻击和辅助防御的角色，并在关键时刻给对手沉重的打击。

昆虫系的饮食习惯：素食和肉食。

昆虫系代表宠物——锈螳螂：锈螳螂是玩家初期获得的最具性价比的宠物之一，虽然攻防两端锈螳螂并不出众，但拥有高速天性的锈螳螂，能够充分发挥昆虫系的先天优势，利用超高的出手速度和各种控制和自保技能来占得先机，配合昆虫系多变的各种损益性技能，锈螳螂的在团队中往往会主导战斗的进程。与此同时，拥有最高暴击率的它配合一些强力的单攻技能，往往也能给敌人造成可观的伤害。

人行四方——人形系宠物指南

人形系是一个能力非常均衡的种族，可塑性是所有种族中最大的。



种族优势：拥有很高的魔法值（SP）。

种族劣势：除了魔法值，没有突出的属性，都处于中游水准。

人形系战斗特点：人形系宠物的属性分布非常平均，所以面对其他种族的对手时会有不同的优势和劣势，但人形系可以通过不同卡片和装备的组合来改变自己的战术，而且其灵活性比幻魔更高，在拥有灵活性的同时，人形系宠物也是一名比较稳健的队友，群体战中几乎可以胜任一切位置，没有特点就是其最大的特点

人形系宠物饮食习惯：肉食和料理。

人形系代表宠物——海耶宪兵。人形系的宠物表现都非常平均，没有明显的优点和缺点的他们给人的印象确实不深刻，虽然属性一般，但是人形系许多天性还是非常有特色的。海耶宪兵拥有狙击天性，在致命一击对手后能追加更多的伤害，配合高攻击技能可以充当攻击手的角色。而如果拥有香味天性的海耶宪兵处在前排则能获得更高的光明防御，可以充当伤害吸收者的角色，与此同时如果配备了恢复类的技能，则将成为一个相当可靠的治疗者。P

宠物森林
●制作：久游网 ●运营：久游网
●游戏状态：3月17日技术性测试
●官方网站：http://mf.9you.com

你是否厌倦了枯燥无味的打怪生活？是否觉得眼前的景致不再美丽？是否觉得耳边音乐不再动听？嗨，兄弟，武林是美好的，常新的！想知道全新的《武林外传》在哪里吗？在《武林外传》最近的一次大更新中，你看到的是截然不同的武林生活，它像游乐场一样将带给你全新的游戏乐趣和视听享受！

武林乐园任你游

——《武林外传》全新更新一览



万人乱斗，玩的就是心跳！

武林跨服赛的余波尚未结束，江湖新秀老鸟们又开始跃跃欲试，准备迎接下一场革命性的武林盛事了。趁热打铁，江湖布告一贴，全武林掀起一场轩然大波，这就是令人心跳不已的万人乱斗！



曾几何时，多少英雄豪杰为了争夺天下第一拼得血流成河，一山更有一山高，究竟谁才是那乱世枭雄？武林给你这个机会证明自己。在一定规则的约束下，各职业间的相生相克显得分外明显，任何人都有可能在这样一场万人乱斗中出人头地。

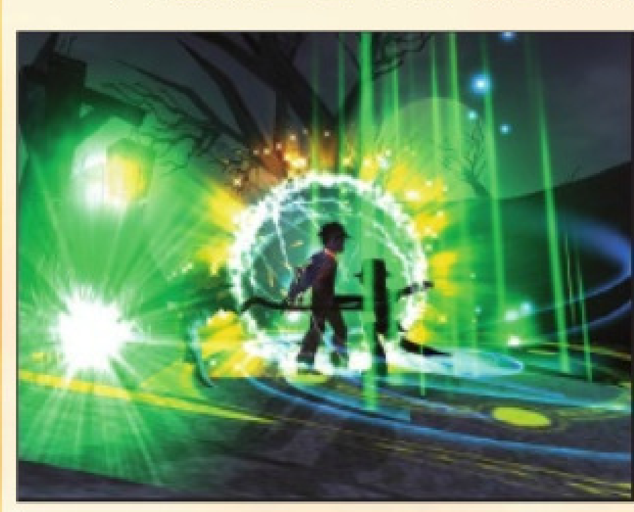
不管你是什么职业，也不管你实力究竟怎样——努力参与，就一定会在万人乱斗中有所收获。在这场号召全民参与的活动中，每一个玩家都能切实感受到身边同阶层的玩家对待乱世激斗的态度，或在胜利中赢得自信，或在失败中吸取经验和教训，当然了，还有神秘的物质奖励哦。有可能是称谓、装备，也有可能是宠物、经验。总之付出就有回报，在玩家间积极的互动中找寻默契与快乐——我想才是万人乱斗的真谛吧！

你玩过海盗船吗？

游乐场的海盗船无非分两种，一种是自己坐在船上，沿途皆是险象环生的画面；另一种是坐在一条大船上来回荡悠，我想这两种大家都不会太陌生吧？

但是，武林的海盗船又是怎样的呢？全新的地图海盗船来了！更逼真、更写实的海盗生活将在这个地图里得以展示。在互联网上放出的图片在这张地图里——被得到证实——船体大而不拙，上面搭有冰冷的大炮，船身为立体式设计，可以通过甲板进入各个舱门。船舱有大有小，大的为作战指挥及开会用，小的用处各异，或是海盗宿舍或是小仓库——木制的地板与墙壁将是伴随你始终的概念，那是一种古朴，亦是一种奔放。

海盗船上会不会冒出几个海盗来呢？答案当然是肯定再否定。



肯定的是有海盗，否定的则不是有几个海盗——这可是海盗船啊，你可捅了海盗窝了。各类兵种的海盗在这艘罪恶的船上活动着，他们是侵略者，又怎么会容忍外人前来造次？善战冷血的海盗们各有神通，武林的英雄们面临重大的考验！更可怕的是这些海盗中间还有凶残无比武力超群的海盗Boss，如果能将他们诛杀必将得到意想不到的惊喜！怎么样，你是否跃跃欲试了呢？

休息的时候听几段相声

游乐场都有休息室，那么武林也一定会有啦！独立的场景将注入到武林的世界，具体方位在哪，先卖个关子；是个什么场景，再卖个关子。总之，那绝对是会见亲朋、休闲娱乐的绝佳场所！可能是茶楼，也可能是戏台。当然了，空有一个躯壳是远远不够的，内容才是关键。因为咱这武林是喜剧网游，而相声段子的精髓又在这逗乐上，所以二者刚好统一了起来，让武林人民从此笑口常开！



相声段子你可以自选，姑且不说具体有哪几出，光这单口群口种类就够你数的了！而且这么多段子你是想听那段就点哪段，只要您有那雅兴，本场相声大会不打烊！让您过足相声瘾！

高兴的时候吼两嗓子

KTV？现代新视听？无关紧要！总之只要你高兴，胆气又壮，那就来两嗓子吧！武林的乐园给你提供展示自我的机会！其实这在武林世界已经不是新鲜事了，听过武林电台的玩家一定都知道有个"每周一歌"栏目，都是电台的DJ们自己翻唱的曲目！今天，这个机会摆到了每一位玩家的面前。在武林的世界里，从此可以听音乐了！虽然不乏各流行歌曲，但是你也完全有可能听到自己的声音呢！怎么样？是不是很令人期待？能上如此人性化的娱乐项目，料想完美此次对仿佛"武林游乐园"一般的内容，也是投入了很大心血的。

以上这些就是未来我们武林游乐园将要开放的娱乐项目！或许有细节没有交代清楚的，就需要诸位玩家自己细细体会了！武林的生活是轻松而愉快的，无论是刺激的乱斗还是神秘的海盗船，是相声的搞笑还是音乐的美妙，都将为你的生活增添新的色彩。P

武林外传
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://www.wulin2.com.cn

《兽血沸腾》是一本人气网络小说，人气确实很高，在网上搜索“兽血沸腾”显示有1300多万的页面，同时它也是一本很俗套的小说：主人公拥有无敌的能力，历经艰难险阻，最终妻妾成群，拥有所有YY所需要的素材，而用作者静官的话说，兽血就是一本YY小说。

一款很YY的国产网游

——同名小说改编《兽血沸腾》前瞻



小说改编网游，在业内已有成功先例，即借助网络小说的人气来拉动游戏的在线，如完美的《诛仙》。近日，北京百游汇通对外公布了《兽血沸腾》的资料和测试时间（6月底封测）。百游于2007年获得小说网游改编权，并授权旗下迅猛龙工作室开发。此外，百游的另一款产品《龙腾世界》前期爆出聘请知名网络写手创作同名小说的新闻，看来百游对于网络小说与网络游戏的结合可谓是情有独钟，这种模式能否成功，我们拭目以待。

游戏设定忠于原著

从目前的资料来看，游戏与小说的契合度非常高。《兽血沸腾》大部分游戏场景都分布在爱琴大陆上，在这片大陆上无论是哥特式的风格建筑、夏洛尔风格建筑，抑或是充满着萨满风情的圆型穹顶建筑，又或者是文艺复兴时代的露天建筑，都是随处可见的。目前地图的设计划分为3个部分：人族大陆，兽族大陆和地底世界，彼此之间相互连接，具有非常广阔的环境可供玩家探索。

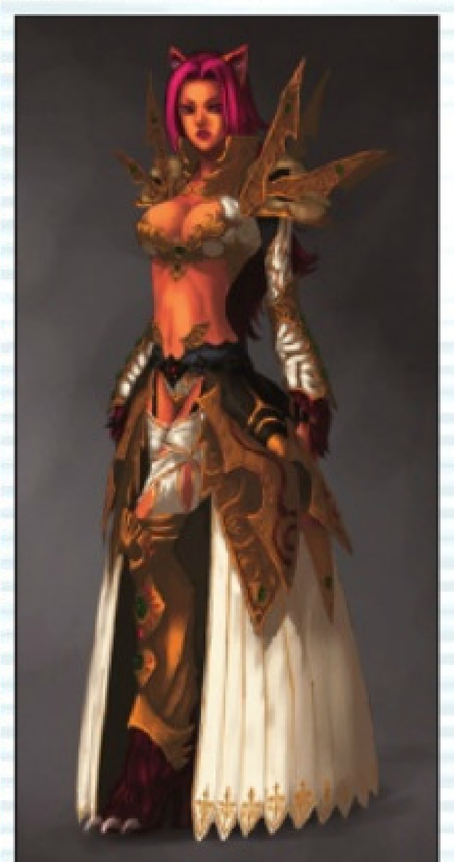
《兽血沸腾》这款游戏的最大特色是种族和战争。游戏前期开放人族和兽族（后期将开放魔族），两个种族不仅在形象上有区别，玩法方面、角色升级、技能系统都能给玩家带来从未有过的感觉。

人族简介

人族不设定等级概念，他们依靠武器修为来提升自己的能力，分为斧、剑盾、弓、棍和杖5个体系，玩家可以选择单修或多修。

使用不同的武器对怪物进行攻击或执行任务都可以获得相应的武器熟练度经验，武器修为级别提升，武器升级后相应的力量、敏捷、智力等基本属性点也会得到增长。

斧系——（类狂战士职业特征）特拉维夫狂战士强横的肉体力量，就算是兽族最勇猛的战士也对他们心存敬意。挥舞着巨斧的战士，是战场上的杀戮机器，谁都不愿意碰到这样的对手。



剑盾——（类圣骑士职业特征）白银基座战士曾经是爱琴大陆最强大的步兵，在战场上所向披靡。一手利剑，一手盾牌，让他们进可攻，退可守。手持剑盾的战士，永远是最坚实可靠的战友。

弓系——（类神射手职业特征）神射手的远程打击能力，永远是噩梦一般的存在。一支支无情的利箭，在你发现敌人之前，就已经收割了你的生命。

棍系——（类治疗者职业特征）神的追随者和信奉者，与神明的直接联系使他们有能力召唤神奇的力量祝福自己和战友，还拥有治疗各种疾病得能力。

杖系——（类魔法师职业特征）有些人在观察世界的过程中，获得了召唤自然之力的能力。对他们来说，知识就是力量，随着隐秘知识的增加，他们的能力也越来越强大。



兽族简介

兽族的角色拥有两条成长路线，一条为战士系成长路线，一条为祭祀系成长路线，玩家可以选择其中的一条进行修行，也可以两条路线同时修行。

兽族升级的根据传统的角色当前经验达到下一级所需要的经验值时，角色升级。角色获得基本能力点数，可以分配在力量、敏捷、智力3项基本属性上，同时获得技能点数，可以分配在技能学习和技能能力强化上。

战士系——战神坎帕斯的子民，天生的斗士。惊人的力量和超人的体力，手中挥舞的狼牙棒是面对敌人挑衅的直接回答。英勇的武力和纯熟的武器技巧，使他们在大陆上声名远扬。他们的身体非常强壮，对战神坎帕斯的忠诚，使他们不惧怕任何死亡，永不怯懦。

祭祀系——战神坎帕斯的侍者，天生的歌者。战神坎帕斯拥有众多的追随者，而祭祀则是最接近战神坎帕斯的存在。祭祀可以直接召唤战神的力量，可以提高战友的能力，也可以给予敌人毁灭性的打击。就算对抗人类的魔法师，祭祀也有一战之力。

小结

虽然目前游戏的资料还很有限，不过可以看出一些《魔兽世界》的影子，大到游戏的世界观，小到角色的名称。而据我们了解，《兽血沸腾》小说本身就是从游戏中汲取了很多素材，小说作者在创作时疯狂迷恋《魔兽争霸》。如同小说作者所说，《兽血沸腾》本来就是一本YY小说，就是想让读者看起来很轻松。据百游相关人员透露，游戏的设计思路也是如此，将轻松贯穿与游戏始终，包括游戏的操作、任务等，因为目前网游市场的趋势即是如此。P

兽血沸腾
- 制作：迅猛龙　●运营：百游汇通
- 游戏状态：未知
- 官方网站：http://sx.baiyou100.com

金山软件旗下大名鼎鼎的西山居工作室，历时3年研发，终于将一款以中国古代武侠世界为背景的大型2D MMORPG网络游戏带到玩家面前。玩家对西山居的产品最熟悉的恐怕就是“剑侠”系列了，之前单机版本的《剑侠情缘》就让我们熟悉了剑侠世界的魅力，而《剑侠世界》的故事则发生所有“剑侠”游戏背景之后——1189年。



“剑网”世界的极大扩充
——《剑侠世界》评测

重新演绎2D经典

“剑网”的一二代让我们领略了宋金的恩怨情仇，而《剑侠世界》的到来让我们再次热血沸腾。已经出品的“剑侠”系列就不多说了，玩过的玩家都知道，如果按时间表来说依次为《剑网2》《剑侠情缘》一代、《剑网》和《剑侠情缘2》。这些游戏都是采用2D引擎制作的。

《剑侠世界》同样是一款2D游戏，进入《剑侠世界》之后，不得不感叹西山居对2D画面的掌控能力，游戏画面流畅，整体运行行云流水。《剑侠世界》中特有的电影播放剧情则充分体现出了2D的精髓。在接取任务的过程中，即使有电影化的表现，也丝毫不会出现卡机、延迟等现象。曾记得《剑侠情缘》中一首《大英雄》将中华侠文化抒发得淋漓尽致。一句“这一生都只为你”更是将整个江湖的恩怨情愁呈现在我们面前。“剑侠”系列在音效方面不需要过多的评论，西山居的音效团队一直都是很优秀的。游戏音效完全可以用娓娓动听、引人入胜来形容。





常规系统的表现

操作：操作的自由度非常大，你可以简单化也可以复杂化，简单到一鼠走天下，玩家只要点点鼠标就可以战无不胜。大部分时候我们的操作还是很轻松的，更轻松的是游戏内部还有自动打怪系统，只要轻松做几个设置，玩家就可以让系统代你打怪了。

任务：任务类型分为剧情、世界、江湖、随机、流言5种。所有任务都有一个共同的特色，也是任务最大的特色——电影式。仅此一项，就足够我们在做任务的时候不会疲惫了。

装备：玩家最关心的也许就是装备了。《剑侠世界》中的装备区分方式和别的游戏有些不同，是依靠装备的星级来作区分。当然，为了方便玩家，也对相应的星级做了颜色上的区分，简单来说就是星星越多，颜色越深得装备就越好。而装备的获得方式也多种多样，可以通过打怪、任务奖励、技能制造、门派购买等多种方式获得。在《剑侠世界》中装备不能盲从，属性绝对大于星级，所以想要获得好装备运气也很重要的。

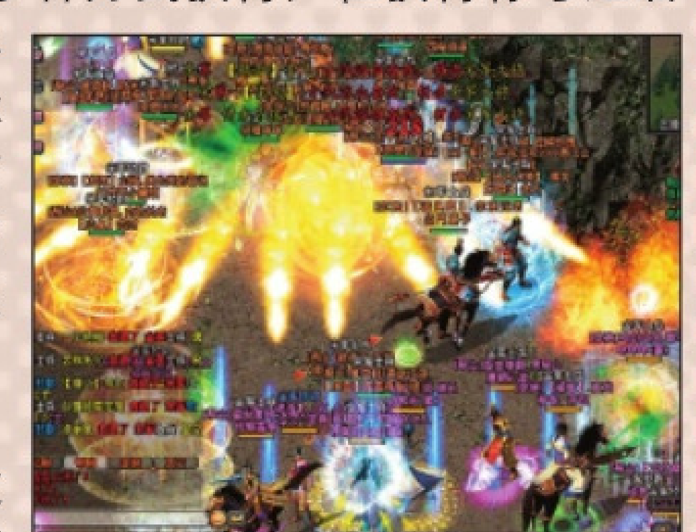
职业：《剑侠世界》中有12门派、24种职业，在此就不一一列举了，主要说说职业加点，各个职业虽然技能不同，但是大多数天赋还是有共通性的，很明显的一点是技能点不可能把天赋全部点满，所以在加点的时候就要有所选择，该到升级攒点的时候就绝对不能再使用技能点。

社会：在这一点上，《剑侠世界》的设计非常的独到。根据各人对游戏世界的理解，给予每个玩家充分自由的成长空间。游戏提供了家族、帮会、好友、 密友、婚姻、师徒等系统，让玩家充分体验游戏的自由魅力。组队系统也很人性化，玩家只要打开组队界面，就可以看到你所在区域还有空域位置的队伍队长的名字，而队长则可以在这个界面看到没有队伍的玩家名字。

特色系统的表现

《剑侠世界》中的特色系统也有不少，比如说称号、生活技能、秘籍、声望等。

称号：在《剑侠世界》中，玩家头上除了可以顶自己名字、家族名字之外还可以顶各种称号。称号可以通过任务、生活技能等多种方式获得，在获得称号之后玩家可以在人物属性界面选择激活或者取下称号。每当有新的号称获得的时候，会取代原有称号。而且还有一些限时的称号，例如活动、战场等。





生活技能：生活技能很多游戏都有，《剑侠世界》的生活技能表面上看来与其它游戏没有多少区别，但是在实质上却有很大不同。在游戏中，生活技能分为加工系和制造系。加工所需要的原材料不用玩家去采集，只要和NPC购买即可，而制造系所需要的材料只有加工才可以，但是游戏设定对玩家成为万能工匠做了限制，玩家在加工与制造时所需要活力、精力这两类能量，而活力、精力只能依靠任务奖励来获得，这样就使得玩家在练生活技能的同时还要考虑自身精力、活力的情况。P

剑侠世界	●制作：西山居 ●运营：金山软件 ●游戏状态：3月28日封测 ●官方网站：http://jxsj.xoyo.com



有一天和MM一起除魔，队里有个63级的法师，看着我发出来的宝宝（召唤兽，以下同），就问了一句：“我该带啥宝宝，也不知道该怎么加点？”他的话，让我想起经常有新人问此类的问题，下面就和大家来谈谈宝宝的技能、打书和加点，希望给新人朋友一些指导。

浅谈《梦想世界》宝宝的选择

《梦想世界》的玩家习惯把宝宝分为3种：血宠、攻宠、法宠。每种宝宝都有各自不同的作用，每个人至少都要准备这样3个类型的宝宝，下面就按3个不同类型的宝宝分别进行介绍。

血宠的分析

1.用途：过剧情、杀环怪、PK、保护、给药。

2.加点：血宠加点一般有两种——前期的血宠潜力全部加体质，这样的宝宝HP高，不至于被高伤害一下秒杀，适合剧情、环怪；还有种加法为速血型，这样的加法适合后期的血宝宝，虽然血宠的用途一样，可是这样的宝宝更适合送药，用途多数体现在PK的时候。这样的宝宝以敏加体为加点方式，根据自身的速度来决定。例如，你在PK的时候被封、血量少或者死亡，宝宝可以保证很快出手给你相应的药物。

3.适合宝宝：前期为牛妖、怒熊；后期为寒冰巨人、雪凤凰，首选体质和防御资质。这些宝宝都有各自附带的特殊技能，比如强壮、神佑、生命潜力等，加上自身高体质高防御为玩家血宠首选，有的连书都不用打了。



4.选择宝宝技能：首选神佑、防御、强壮、刺甲（有的玩家喜欢给血宝宝戴上个毒法护符，目的就不用多说了，因个人喜好而异）。

5.技能说明（以普通为例）

神佑：倒地时有20%几率复活，并恢复30%的气血，与鬼魂性质冲突；

防御：防御力提高一定量，同时灵力下降一定量，克制强力类技能；

强壮：按等级提高少量气血上限；

刺甲：受到物理攻击时，有一定几率将小部分伤害返回敌人。

攻宠的选择

1.用途：练级、PK。

2.加点：攻宠的加点有很多方式，全攻、体+攻、敏+攻。全攻加点的宝宝伤害高，缺点为血少，容易被高伤害秒杀，适合前期的宝宝或者纯练级宝宝；1体4攻的宝宝就可以弥补这个缺点，适合后期的攻宠，更适合PK；一般人采用的是这两种加点方法。而加敏的宝宝更适合那些攻资高而且附带高伤害技能（比如终连加终必）的宝宝，这样可以保证在第一时间出手秒杀对手。

3.适合宝宝：适合做攻宠的宝宝很多，前期主要为企鹅、刃虎、影狼；后期主要为狼勇士、大力鬼王、青蛙怪、死亡骑士等，首选攻击+防御资质+体力资质。

4.选择宝宝技能：首选连击、必杀、强力、偷袭（也可以考虑带上神佑护符）。有的人喜欢给攻宝宝加上隐身，其实大可不必，对于攻宠来说，强力与连击必杀的配合更适合。

5.技能说明（以普通为例）

连击：使用物理攻击时，有40%几率追加一次普通攻击，但每次伤害结果都降低为75%，对方有刺甲技能时无法连击；

必杀：使用物理攻击时，伤害提高8%；

强力：攻击提高少量，被防御类技能克制时，攻击力下降；

偷袭：不受反击、刺甲类技能影响；

追击：击倒对手时，会继续攻击另外一个目标。

法宠的属性



1.用途：练级、PK（水晶女妖适合任务剧情环怪以及运萝卜）。

2.加点：同攻宠的加点方式差不多，全魔、1体4魔，效果同于攻宠；这里要说明一点，1体+4魅的特殊加点方式只适合水晶女妖，因为它附带的技能魅笑是封系，推荐打书为高级防御、高级智慧、高级迅捷，女妖要在先出手的情况下才能牵制对方。

3.适合宝宝：前期桃花仙子、森林仙子、守护仙子；中期为古树精；后期为雪凤凰、白龙、神使、水晶女妖，首选法力+防御+体力资质。

4.选择宝宝技能：单法、单法毒、法术连击、灵通或魔法天份（可以附带刺甲与神佑护符）。

5.技能说明（以普通为例）

法术连击：使用法术攻击时，有8%的几率追加一次魔法飞弹的效果；

灵通术：灵力提高一定量；

魔法天份：提高一定的魔法伤害。

如果你不是很富有，建议选择普通兽决来打，也许你的宝宝会在与你并肩作战时，领悟成高级甚至终极技能哦。P

梦想世界
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏状态：公测
●官方网站：http://www.henhaoji.com

作为一款来自韩国的横向清版网络游戏，《地下城与勇士》在中国大陆地区一投入测试，就吸引了大批玩家。对这款技巧性很强的游戏。我想有必要和大家一起探讨一下快速修炼之法。



勇闯地下城
——《地下城与勇士》新手须知

练级篇

1～10级，这时候大家还哪里都去不了，做做初级任务吧。把森林的地图都打完，因为到15级有个主线任务要做（就是在师傅那里接的任务）。10级后，可以去天城刷龙了，刷一次龙后就可以打那个印度风格的Boss（个人认为比龙好打，掉HP和MP又多，装备爆率也比龙高）。打到15级就刷骑士，18级刷蜥蜴，到了22级就可以单刷浅海（这些地图一般都是要刷全图的，得药也能得经验，装备也比较好爆）。然后25级刷深海（记得在风振那里接光之城主的疑问这个任务，这是个主线任务，做了之后后面好多任务都可以做了，最好也是刷全图，药多钱多经验多）。27级就可以去刷炼狱了，主要是为了做那个5点SP的红僵尸任务（不过人品好的话很快做完这个任务的朋友可以再回来刷深海，毕竟是刷药圣地啊）。





技巧篇

《地下城与勇士》中每个角色与职业都是各具个性的，不同角色的攻击方式与手感都有很大的差异，所以，新手阶段建议大家尝试一遍所有的角色，找一个最适合自己的来着重Level Up。

《地下城与勇士》里恢复HP与MP的药水可是买不到的，所以，请珍惜在刷图中的每一个血瓶和蓝瓶。

怪物掉落的物品基本上都有相应的任务，在负重与空间都充足的情况下，请不要放过每一个掉落物品。许多任务的奖励都非常优秀，比如有SP技能书、永久增加各种能力上限的石头等等，所以，不要放过每一个任务。怪物掉落的装备能够在分解师那里分解出制作装备与高级技能所要消耗的方块。所以，在不紧缺金钱的情况下，尽量将不要的蓝色装备拿去分解哦（白色的可以直接丢商店，分解只能出无色物品）。



10级的时候，在新手MM（也就是仓库那里的塞丽娜）那里可以学到化险为夷的神技“后跳”与“后跳取消”，记得到10级的时候留100点SP学习。转职之后可以重新分配SP，所以不用顾虑，用练级最快的加点来练吧。

新手不建议一开始就挑战练级比较辛苦的职业，比如散打、漫游、圣骑士等，组队练级永远都是比较轻松的方法。游戏每天赠送的疲劳值与复活币是不会累计的，请有效使用每天所赠送的疲劳值，只剩最后一点疲劳时，刷全图房间数最多的地图是最好的选择。

尽早找一个师傅，与师傅刷图的时候，随着亲密度的增高能获得的加成经验也就越多。

操作Style的分数是靠“连击数”与“浮空攻击的次数”来增加的；技巧Tec的分数是靠“背后攻击”“一闪”“破招攻击”来增加的；最后评价是根据以上两个因素的分数与被Hit数的多少来判定的。



耐久度比较少的武器，在刷全图的时候，尽量准备一把备用的武器哦。避免还未见到Boss的时候，武器就已经没耐久了呢。



尽量穿着本职业专精的装备类型，穿笨重的板金虽然高防，但是惩罚很厉害，让角色移动得非常缓慢，功速与施法速度也降到异常慢（能穿板甲的职业有鬼剑的阿修罗、圣职的圣骑士，其他职业都没有板金的专精）。

装备的强化，1～3级是安全强化，4～7级失败则是向下降回1级，8～10级失败则是变成+0，而10级以上强化失败则直接分解成方块和元素，所以强化的时候一定要小心。

最后要提到的是，遇到粉红色的Boss（即封印Boss）是你的RP，但是，低级别的时候最好别去招惹它，它的实力比一般Boss要高上许多许多。

地下城与勇士
●制作：Neople ●运营：腾讯
●游戏状态：3月12日封测
●官方网站：http://dnf.qq.com

专注的生命力，维塔士的3年征战

3年前，兰吉利看到了游戏外包领域的一片蓝海，毅然投身其中。3年的创业历程，其结果没有让他失望。

3年前，初创的维塔士在中国只有4名创始人。如今，维塔士的办公场所是位于上海繁华的延安西路慧谷科技园生物大厦内，场地有四层楼面，员工已经发展到300人，在主要楼层，都有一个宽敞的休息室，这是供员工中午吃饭，以及平时休息的场所。与此同时，为了增进员工之间的交流，公司还特意在办公区开设了一个“游戏角”。员工在休息时间可以在沙发上玩Xbox 360、Wii游戏，交流游戏经验。

3年时间一晃而过，这家国际游戏制作公司始终保持着高速的发展。这一切与公司的创始人——兰吉利（Gilles）有很大的关系。兰吉利在维塔士初创之前，有着另外一重身份，全球知名游戏公司育碧的中国总裁。在1997～2000年，兰吉利在位于上海的育碧中国工作了3年，把育碧中国从几个人的团队带到了几百人的规模。这一次，他在维塔士同样做到了。不同的是，育碧是一家跨国的游戏制作、发行和代销商。而维塔士定位更精准，只做游戏外包服务。


维塔士创始人兰吉利总裁

一定只做游戏外包

在公司CEO兰吉利的思想中，维塔士从一出生便携带一种特殊的基因：只做游戏外包服务。不与知名游戏公司发生竞争关系，做他们的合伙伙伴，为他们在后方提供游戏开发服务。因为这种基因特质，维塔士的知名度在游戏用户和游戏开发商中处于两种不同的状态中。

在游戏用户眼中，大多知晓微软的Xbox 360平台、SONY的PS3平台。大多知晓《无尽的任务》《FIFA足球》《魔兽世界》《极速赛车》等知名游戏。但很少有人知晓他们背后的制作团队，尤其是满足游戏开发商游戏内容制作需求的外包公司。由于选择只做游戏外包服务，不出版和发行自己的游戏，维塔士并没有像游戏开发团队和发行商一样被众多游戏用户所知晓。


不同国籍的维塔士员工在讨论游戏

但在诸多游戏开发商的眼里，维塔士却是一家不可多得的合作伙伴。在业内有着极为响亮的知名度。维塔士定位清晰，专注的很多核心特质是被他们看好的关键。譬如游戏制作过程中的美术内容制作，关卡设计制作，程序制作，以及测试工作，维塔士的技术实力完全可以胜任高品质游戏开发的需求。

因为将自己定位在游戏外包服务业务，维塔士虽然未被众多游戏用户所了解，但它却得到了广大游戏开发商的认同。这让维塔士迅速获得了各种各样的游戏外包订单，为公司发展打下坚实的基础。

2007年11月，完全由维塔士开发的Beowulf与同名电影同期推出

一定要有国际性

在维塔士的办公室内，我们看到了不同肤色的办公人员混合在一起，经常会使用英文交谈。甚至在公司小型会议室的留言条上，也是用英文来做标注。国际化语言和国际化的制作标准是维塔士的一大特色。用维塔士制作总监潘峰的话说，维塔士的管理团队是一支多国部队，其中有负责程序的中国人和荷兰人，负责QA的法国人，还有负责美术把关的俄罗斯人等等，大家来这里都是为了一个共同的目标，就是让维塔士的制作水平达到国际化客户的需求标准，开发出最具品质、振奋人心的世界级一流作品出来。

也正因为这种国际化的氛围，让维塔士在内容制作上更符合国际化大公司的制作需求。2005年，维塔士与SONY公司第一次面谈，并最终成为SONY的SCE的授权开发商。其中谈判路曲折艰险，但最终维塔士的国际性策略帮助不小。当时SONY预计PS3在中国市场上的销售份额相对于全球市场来说，是非常小的。对于一家具备相对强国际实力的SONY来说，选择游戏开发商非常谨慎。在考核完维塔士的各项指标后，有一个问题令SONY的部分高层很难理解，为什么要将研发权交给在中国的一家外资企业呢？但在SONY公司经过实地考察后，才发现在中国的维塔士并不是一家只为中国市场服务的企业，更重要的是他们在为全球化的游戏市场服务。他们可以根据各国游戏市场的特色提供符合各国特色的制作产品出来。

维塔士的国际特色为它在3年发展历程中攻打下无数具有世界份量级客户。他是首家游戏外包商在同一时间成为任天堂，微软Xbox 360，SONY的SCE的授权开发商，参与了一系列知名游戏，包括FIFA、Medal of Honor、Command & Conquer 3、Lineage等大量的美术外包制作。


午休时间

2007年11月，完全由维塔士开发的《贝奥武夫》的PSP版与Hollywood同名电影同期推出。作为次世代游戏，这款由维塔士开发的游戏《贝奥武夫》无论在关卡设计还是整体效果水平都备受瞩目。在人物设计上，由于应用了真人面部动态捕捉，使得人物在说话时能够表现出丰富的表情。人物战斗和跑动的动作也都十分自然。游戏采用曾被《波斯王子》系列游戏使用并广受好评的JADE引擎制作开发，但由于游戏风格的不同，维塔士对其引擎做了些许修改，使其能够在《贝奥武夫》中表现的更好。

据悉，2008年5月，维塔士将同期推出以Hollywood同名电影为基础、由Wanner Brother制作发行、Matrix原班人马制作的Speed Racer DS游戏。这款全新竞速游将完美还原电影中赛车比赛的激烈场面，各游戏用户可以在游戏中使用电影中登场的全部角色以及他们的爱车。P



头牌新闻

猫扑联手御风行，《蜀山Online》开始内测

■本刊记者 小虾



千橡互动集团CEO陈一舟在发布会上致辞

经历了3个月《蜀山Online》封测的“试炼”，我们终于等来了《蜀山Online》的内测。4月9日，千橡互动旗下的猫扑网在北京昆泰嘉华酒店召开“御剑内测”发布会，宣布这款开发达3年之久的游戏正式进入了商业化运营的准备阶段。千橡互动集团CEO陈一舟与厦门御风行数码科技有限公司总经理廖连慎共同出席了发布会，并宣布《蜀山Online》定于4月17日正式进入内测阶段。

“圆你仙侠梦，舞动中国风”，作为国产网络游戏中最具民族性的3D网游之一，《蜀山Online》从开发之初就以民族文化作为特色。发布会以充满中华特色的舞蹈“飞天”开场，婀娜的舞姿、悠远的乐曲给与会人员献上一场别开生面的视听盛宴。“飞天”同时也暗指《蜀山Online》中独特的“御宝飞行”功能，希望在网络游戏的设计上有所突破。会上特别邀请了《蜀山Online》的忠实玩家来到现场。陈一舟亲自向玩家代表赠送了“金牌玩家”证书和纪念品，并握手合影，以感谢在封测以来为官方提出游戏意见和建议的广大玩家。


千橡互动集团COO刘健（左一）感谢为游戏提出意见和建议的玩家代表

据了解，《蜀山Online》目前已成功出口北美市场，在北美网游期待榜中名列前茅。在中国大陆地区内测后，在我国台湾省等地也将陆续推出。会上，千橡互动集团CEO陈一舟透露，猫扑网目前已进军网络游戏研发领域并形成了规模，其旗下多款自主研发的网游产品已经整装待发。今后社区和网络游戏的完美结合，将是猫扑网未来发展的重大战略目标。



晶合热点

Interplay回来了！



曾经在2005年因经营问题而倒闭的国际知名游戏公司Interplay，又重新回到了大家的视野中。近期盛传获得投资的Interplay，在4月正式对外宣布将重新启动多款新作的开发工作。在截止于2007年12月31日的上一个财务年度中，Interplay共实现600万美元纯收入。其中来自于《异尘余生》商标授权的收入为575万美元。与此同时，该公司还暗示持有多个知名游戏品牌，其中包括Battlechess、Clayfighter、Giants、《弥赛亚》（Messiah）、Run Like Hell和《活祭》（Sacrifice）等。在公布财务收支状况后，Interplay称将借助《异尘余生》（Fallout）商标授权获得的收入，重启多款新作的开发工作，进而重返国际游戏市场。据信，这家公司开发的首批游戏新品将涉及《蚯蚓战士》《博德之门——暗黑联盟》《黑暗侵袭》和MDK等多个知名品牌。与此同时，公司目前正在为其《异尘余生》主题网络游戏新作寻找投资。此外，媒体获悉Interplay近期计划将《异尘余生》系列资深制作人Jason Anderson招至麾下，并组建全新的内部开发工作室。Interplay公司首席执行官Herve Caen在接受媒体采访时称：“2007年为我们的成长战略奠定了基础。在不断前进中，对产业的独到理解、持有的知名游戏品牌和较低的债务及运作成本，将帮助我们为全新产品谋得投资。”

热血江湖玩家见面会

4月11日下午，为庆祝“《热血江湖》2.0版本——雪域争锋”成功上线，17GAME主办了“2008《热血江湖》媒体见面会”。韩国游戏开发商MGAME公司全社长、CDC GAMES集团COO椈文浩等运营研发双方高层出席了本次见面会，与几十名《热血江湖》玩家庆祝游戏新版本上线。见面会上，韩国MGAME公司全社长为让广大喜爱《热血江湖》的玩家为新版本等待了一段时间而感到抱歉，表示今后将与17GAME紧密合作，让中



国玩家得到最好最稳定的服务，以感谢中国玩家对于《热血江湖》的支持和喜爱。CDC GAMES集团COO稠文浩表示，虽然《热血江湖》在此前经历了一些风波，随着2.0版本上线问题已经得到了很好的解决，今后将与韩方一起将《热血江湖》做得更好。

完美时空首届玩家独享盛会完美落幕

2008年4月5日，完美时空首届玩家独享盛会“完美盛典 快乐起航”颁奖典礼，在位于北京中国人民大学的如论讲堂举行。北京完美时空网络技术有限公司CEO池宇峰先生、高级副总裁竺琦先生、当红明星任贤齐、水木年华、《武林外传》电视剧主要演员以及众多完美时空合作厂商和盛典评选中的获奖玩家代表共同出席了本次颁奖典礼。此次活动是完美时空公司为了回报一直以来大力支持该公司产品的广大玩家、媒体、合作厂商所举办的大型互动娱乐盛会。颁奖典礼作为“完美盛典”的落幕篇章。

《模拟人生》公布最新统计数据

EA公布了《模拟人生》的统计数据：《模拟人生2》月平均访问IP达430万；下载的各种道具超过7000万个；玩家们上传到YouTube上的模拟生活视频多达10万……把该系列至今为止销售的所有游戏的包装盒排列起来，可以由纽约延伸到莫斯科；欧洲平均每7个家庭，美国平均每3个家庭就拥有一款《模拟人生》游戏。可见这个游戏已经成为了一种文化现象。



晶合声音

“我们的风格将会延续”

——访趣味第一CEO叶伟

■本刊记者 燕小七

趣味第一运营的《纸客帝国》是去年颇受关注的一款网络游戏，在推广中虽然引来了争议，但其独特的风格还是很吸引人。初春时节，我们拜访了趣味第一CEO叶伟，请他谈谈公司和游戏的近况。

大众软件：《纸客帝国》进入商业化运营一段时间了，可否介绍一下目前游戏的状况以及游戏更新的情况？你对现在的运营状况是否感到满意？

叶伟：从去年12月13日公测以来，总体来说我对《纸客帝国》的运营状况还是比较满意的。从《纸客帝国》提出概念性创意到实际策划落实，我们仅仅用了24周的时间，是一个不大不小的奇迹。今年寒假期间，《纸客帝国》的同时在线人数突破了3万人，目前还在持续稳定地增长。《纸客帝国》最近的版本是“长江7号”，在版本上线期间举办了大型的“纸客杯动漫人物评选”活动。在下一个资料片上线前，我们将着重对活动中收集来的玩家反馈进行分析整理，希望将玩家喜欢的ACG元素进行再创造，反映在下一次更新中。

大众软件：游戏中更新的一张地图，完全是按趣味第一的办公楼为蓝本设计的。当初是怎么想到了这样的主意？


趣味第一CEO叶伟

叶伟：是的，只有在选择地图时设定为“随机”才有可能出现这张地图。里面的每个场景都是按真实的样子设计的，都可以在现实中看到其原型。当初想到这个设计也是机缘巧合。当时大家在测试游戏时，气氛十分活跃，大家一边测试一边聊天，聊出了这张特殊地图的创意。可以说，这是团队智慧的灵光一闪。

大众软件：《纸客帝国》给玩家提供了一种不同的游戏风格，目前开发团队是否有新的开发计划？

叶伟：我们一直坚持“游戏，趣味第一”的原则。接下来，趣味第一将针对《纸客帝国》进行进一步修改。我们将增加更多PvE和PvP的游戏元素，比如将天空之城的地图加以修改，加入Bonus Stage、成就奖励等元素。我们还将尝试把各种能够和FPS有机结合的游戏类型融合到《纸客帝国》中去，比如FPS与ACT的结合。相信《纸客帝国》的新资料片，很快将与广大玩家见面。

大众软件：去年的ChinaJoy上，《纸客帝国》的广告铺满了龙阳路地铁站。今年《纸客帝国》是否还有特别的宣传方式？

叶伟：广告来自创意，去年龙阳路地铁站的包装，让许多本来不了解《纸客帝国》的玩家或媒体产生了兴趣。今年，趣味第一的重点放在计划中的两款新产品。其中一款为Q版，计划在上半年推出，它将是今年趣味第一的重头戏。具体是什么游戏，在此只能卖个关子，相信用不了多久大家就能知道。



晶合新作

《黑手党2》，冷饭炒到2009年

由2K Czech公司开发的《黑手党2》，近日再次发布了最新的游戏截图。从截图上我们不难看出，游戏的完成度已经相当高了。本作和初代在剧情上并无直接关联。故事的背景设定于帝国城（Empire City），城市设定则差不多取材于20世纪50年代时的旧金山。据报道，该城市的面积要比初代中的失落天堂（Lost Heaven）大1倍，并且扩充了许多独特的地点和区域。《黑手党



2》在车辆之中也采用了物理破坏模型，你可以看到破碎的玻璃、爆炸的气罐以及更加真实化、细节化的损坏过程。在行驶一段距离后，你需要给它补足燃料才能继续前进，同时随着时间的推进或开过泥泞的区域，车辆也会被覆盖灰尘和泥土。这些你都可以在城市中的加油站或洗车点进行补给和清洗等。2K Czech的东家Take-Two公司宣称，这款游戏要在2009年上半年才正式发售。

《幻想曙光》开发顺利

由Reverie娱乐公司开发的3D实时策略/角色扮演游戏《幻想曙光》（Dawn of Fantasy）近日宣布了游戏中的6个种族，分别是人族、精灵族、矮人族、兽人族、龙族、牛头人族，并且游戏时间将在白天和黑夜之间交替，玩家可以选择自己的善良或者邪恶阵营。在这款游戏中，玩家不仅能控制角色进行游戏，还可以通过自己的选择来改变游戏中的世界局势——你可以选择善良或者邪恶的行为、可以建造伟大的城市和堡垒或者选择通过农业或商业来发展自己的力量。你的选择直接决定了你的部族发展。



《GT赛车》会有PC版?

近日在一次访谈中，《GT赛车》之父山内一典称，为了吸引中国的游戏玩家，开拓中国游戏市场，《GT赛车》以后可能会发行PC版。山内一典还提到《GT赛车5——序章》为150人编制的团队开发4年的成果，成本为PS2平台上《GT赛车4》的50倍。他的梦想是制作一款与《GT赛车》有同等水准的RPG，但这一期望目前离现实还有很长一段距离。



晶合快评

谁也不知道它会不会更好玩

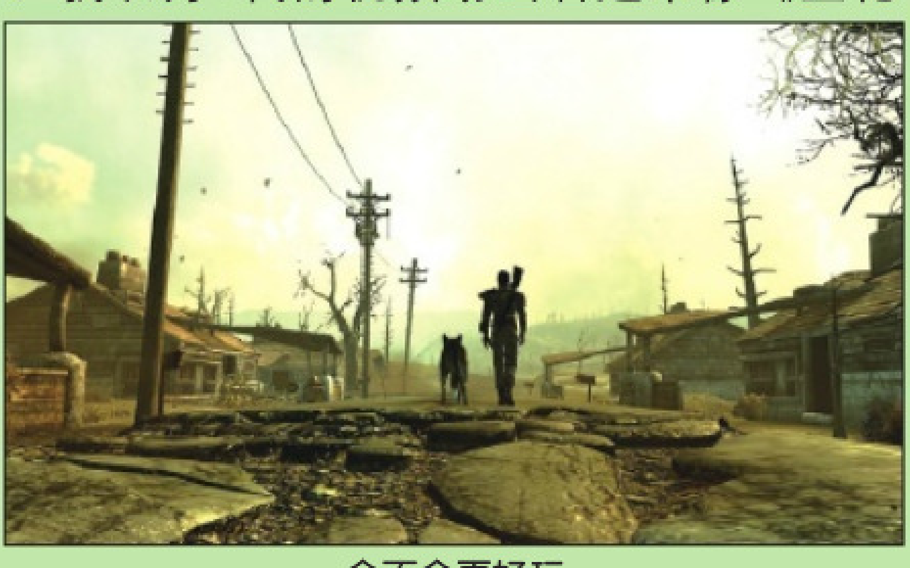
■本刊记者 生铁



作为老玩家，人们通常会通过开发公司官方公布的开发图片和视频等信息，来初步判断一款游戏是否好玩，而且老玩家的这种“第六感”，对自己而言通常是相当准确的。

最近广受关注的游戏《异尘余生3》（Fallout 3）的开发商Bethesda Softworks公司，进一步公开了游戏的内容。他们介绍了游戏角色的创建过程。玩家要在角色婴儿期决定你所选择角色的性别和名称，以及通过电脑系统看到的成人时的影像，同时你要通过控制这个婴儿的移动方式，来决定这一角色未来的力量、悟性、耐性、魄力、智力、敏捷、幸运等属性值。之后你还要控制这个角色在他（她）10岁时的一些行为，来熟悉游戏更多的操作。你10岁生日那天，可以和其他的小伙伴交谈（例如生日聚会上的其他小朋友），同时也拥有了一台避难所的监督或者说是管理人赠送给你的腕式便携电脑PipBoy 3000。PipBoy将作为你的助手，负责记录各种事件和任务、显示状态信息等。在聚会上你也将会有一些入门级的任务需要完成，或者仅仅是看着那个未来世界中才会出现的武装机器人Mr.Handy，是如何用它那圆盘锯式的东西搞砸了你的生日蛋糕。稍后你将会离开去一个可以让你训练射击和其它战斗方式的场所。在那里，可以让你对游戏中的操作方式有所了解和熟悉——这听起来很诱人。

但通过官方陆续公布的图片、视频和介绍来看，我作为《异尘余生》系列的老玩家，却在心里对这个游戏的未来打了一个大大的问号。我认为3代的视频动画看起来像《生化危机》，游戏截图也有点像S.T.A.L.K.E.R.，并且找不到太多前代的旧有风格；放在同时代的游戏动画中，也无法给人特别耳目一新的感觉。《异尘余生》1代和2代的开场动画，不仅在技术上，更在创意上，在当时的游戏动画中是出类拔萃的。现在的游戏设计者要花更多的精力在游戏的人物建模和面部表情上，还有多少精力放在游戏内容上？另外从我们知道的上述游戏介绍里，我更打了个大问号。经验告诉我，游戏设计是个做减法的过程。如果游戏设计者在与游戏核心乐趣点无关的细节上做太多花哨的设计，恐怕对游戏的提升起不到太多作用。这也是为什么当初id毫不留情删掉了DOOM一代的开场剧情，直接进入就开打的理由。《异尘余生3》将是一个高过普通水准的作品，这毫无疑问。但它不是普通游戏，人们对它的期待度要比其他游戏高得多。而等到它推出时，它的那些快40岁的真正拥趸还有几个有耐心把它从头玩到尾呢？



会不会更好玩



Demigod 半神之战

■ 江苏 老黑

策略	制作：Gas Powered Games	上市日期：2008年
	发行：Gas Powered Games	推荐度：★★★★

作为神界和人界的混血产物，半神具有部分神的力量和体格，但却无法变成真正的神。为了进入天堂，它们在人界不断战斗，为增加自己的神性而奋斗。因开发《最高指挥官》和《地牢围攻》而为玩家所熟知的Gas Powered Games，目前正在开发一款名为《半神之战》的游戏。它融合了前者的战略性和后者的A-RPG特色，堪称是目前尚未有过的新形态RTS作品。

DotA玩法

DotA是《魔兽争霸III》著名MOD——Defense of the Ancients的缩写，《半神之战》就是受到DotA的启发而制作的。在DotA中，双方阵营均是以摧毁对方的上古遗迹为目标。连接双方基地的通道有上、中、下3条，每条各有两个守护塔。双方的小兵会从基地的3个兵营每隔30秒向3条通道出发，目标是敌方的守护塔以及基地。“斗塔”以强烈的RPG扮演感和高节奏战斗为特色。

《半神之战》使用了“斗塔”的规则：地图的一边是玩家的基地，另一侧则是敌方的基地。连接两个基地的同样是3条通道，通道两侧是巨大的入口。入口会定时产生士兵供玩家调遣，不受玩家控制的两派NPC战士则在通道中间进行战斗。想攻击敌人基地，必须介入NPC的战斗，获取经验值和金钱，购买各种用于提升本方英雄数据的道具。游戏无法像传统RTS游戏那样建造兵营，更无法训练士兵，因此高效率地完成“杀怪”战斗是迅速提升英雄战力的关键。玩家可以得到巨人、投石机和炸弹天使等强力兵种的协助，最终能够获取可以直接攻击敌方基地的长程超级武器——隔着数个屏幕与对方基地来回对轰一直是克里斯·泰勒作品的特色。


发动终极技能的半神，好像在战场上释放了核爆

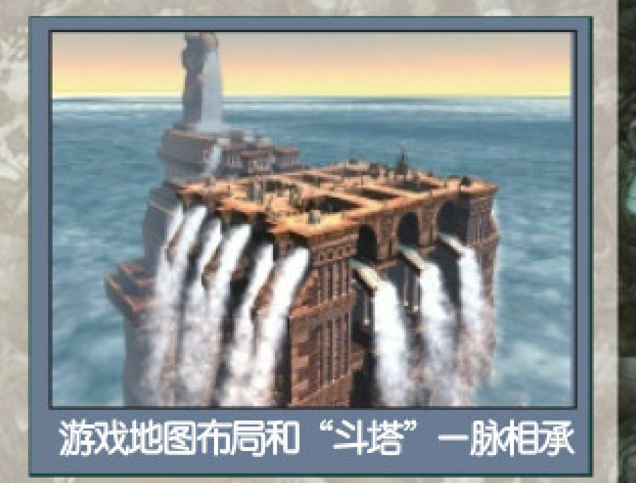

半神之间的对决

以巨人为核心

尽管在已公布的游戏截图上出现了大量士兵在一起厮杀的场面，但在游戏中，直接可以被玩家控制的仅仅只有英雄单位——半神。不同种族的半神拥有各自的特点，大体上分为将军和刺客两种属性。其中将军属性的半神具备各种被动技能和光环效果，他们统领本方士兵和NPC战士冲锋陷阵，游戏的玩法更类似于传统RTS。而刺客属性的半神则无法直接控制友军行动，但玩家可以像A-RPG那样，操控这些顶天立地的巨人释放魔法和使用各种战斗技巧。目前制作组公布了一个名叫Rook的将军属性半神。这个巨大的“铁皮人”后背上安装有投石机，肩膀上有两个攻城云梯作为本方的一台超级攻城兵器，统领着千军万马驰骋沙场。在战斗中，遭遇敌对半神将不可避免。在一方半神被杀死后，游戏并不会宣告结束，半神会在一定时间后自动复活。


玩家并不能控制全部单位进行战斗

《半神之战》使用了《最高指挥官》的游戏引擎，支持地图的自由缩放。控制将军属性的半神，使用战场大全景式的指挥方式是最好的选择。而对于使用刺客属性半神的玩家而言，将视角放大到极限，以事必躬亲的方式操作巨人的战斗和魔法释放，将会体验到《真·三国无双》中一骑当千的战斗快感。


游戏地图布局和“斗塔”一脉相承



战略角色扮演	制作：弘煜科技	上市日期：2008年4月
	发行：游戏天堂	推荐度：★★★★

■北京 大麦

作为一名“风色幻想”系列的玩家，心中是否会偶然想起那些利奇曼冒险的成员？是否期待续作中会继续描述尤里西斯与迪恩的纠葛？——《风色幻想6》的结局留给了我们太多的悬念。而即将推出的“风色幻想”新作，并不是我们猜想的《风色幻想7》，而是以外传的形式出现在广大玩家面前。那么外传将会与原故事有哪些牵连，广受好评的战棋系统又有哪些进化呢？


故事拥有一个全新的舞台


精彩的战斗画面

全新的主角

《风色幻想 Double Cross》（又名为《风色幻想XX》，下文简称《风色幻想XX》）的故事拥有一个全新的舞台——神罗大地，一个冒险旅人们口口相传的传说之地。有人称它为“梦幻之地”、有人称它为“最后净土”，也有人称它为“东方桃花源”。就因为至今一直都未有人能正确地道出其所在，使这片异于外界的大陆充满了神秘感，吸引着冒险者们前去探索。

新作的剧情发生在前作的一年之后，不过这次的主角不是尤里西斯，也不是迪恩，而是两位全新的人物。在新作中，系列人气极高的伊莎贝拉将成为核心人物之一。这次，伊莎贝拉与其伙伴们所组成的弥赛亚冒险团，在阴差阳错的情况下，为抢救被掳走的晶体屋老板之女——亚岁，来到了一处被人称之为“桃花源”的异界大地中。而这个看似单纯的任务，却引发出一连串意料之外的事件，一个巨大的阴谋也在酝酿之中。

《风色幻想XX》将采用新版本的3D引擎制作，最明显的改进是光源的运用，比以往更加柔和、美丽，为游戏的世界添加了一丝如梦似幻的色彩，更加突显神罗大地神秘的异界风格。游戏的分辨率也终于从以往的800 x 600提升到了1024 x 768，不用再忍受“马赛克”级的画面了；可视范围也比以前更加宽广，方便战略的布局和配置。


故事发生在前作的一年后


游戏将采用全新的3D引擎

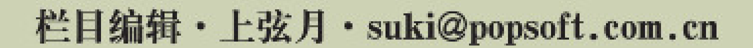
战斗系统的变革

《风色幻想XX》的战斗系统原则上与《风色幻想6》相同，即采用以敌我双方反应值高低来决定行动顺序的“行动顺序制战斗系统”。唯一与前作不同的是，角色只有在攻击及运用技能时消耗RAP点数，而移动、攻击、道具将不再耗点数。这也意味着玩家无法像之前那样，可以借RAP点数来进行多次移动或多次攻击敌人。


新系统观赏性颇高


游戏的战斗系统原则上与上代相同

此外，《风色幻想XX》还新增了兼具观赏性与实用性的“Combo攻击系统”，即通常意义的连击系统。当玩家选择攻击



省心的成长方式

随着战斗系统的变革，与其息息相关的人物能力成长系统、技能发展系统及称号系统也会跟着改变。首先，在角色能力成长方面，弘煜科技决定摈弃已沿用4代的自由配点方式，改为依据人物的战斗定位与特性来成长的自动配点。为了保留培养的乐趣，角色每升1级都会获得1点能力点数，用于配置角色的基本六大能力数值上，来弥补角色在某些战斗能力上的不足。

由于《风色幻想XX》的战斗重在玩家的战略布局与连击组合，因此人物在技能学习方面将变得较为简单。除了四大攻击招式是随着人物装备的武器来决定外，其余的恢复、辅助等地图演出式技能，均会随着角色等级的提升而自动习得，无需刻意练技能的熟练度了。至于刻纹技能，则与前作完全相同，只有部分刻纹的种类和效果应游戏系统的设定做了些许调整。



人物能力成长系统





战斗画面的三连击

最后来看看玩家颇为关心的称号系统。《风色幻想XX》为每个称号新增了“称号特性”的设定。称号特性相当于称号的装备效果，当玩家装备某个称号，效果就会立刻生效，玩家可以装备数种称号特性到一名人物身上。如何才能装备呢？只要玩家目前装备中的称号，与人物等级、刻纹等级相同，当经验值累积到一定程度后，玩家就可以将目前装备中的称号特性配置到人物身上。称号特性的效果与装备和刻纹的效果迥异，合理利用的话可以起到互补的作用。



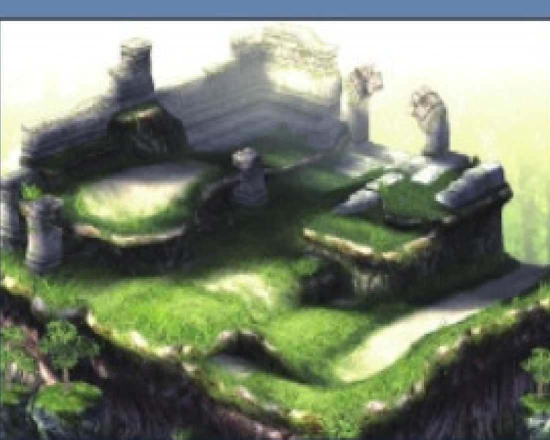
游戏注重玩家的战略布局与连击

指令后，画面会从主战场切换到对战擂台。擂台上只会存在我方角色与被攻击的敌人两名角色，接着画面中央会出现倒计时，这时玩家必须使用键盘或鼠标来输入攻击招式（可重复输入数种）。时间结束后，我方角色会依据所输入的招式来进行连招Show，对敌人进行暴风骤雨般的打击。



输入必杀招数的时机很关键

游戏中的主要攻击招式分为“迅击”“连击”“重击”和“必杀技”四大类。除了必杀技必须满足一定条件才能施展外，其余都可以由玩家在Combo中自由组合。但《风色幻想XX》毕竟是一款战略角色扮演游戏，Combo攻击系统只是点缀，想以此“秒杀”敌人显然不太现实。在玩家发动攻击的同时，敌人也会做出相应的防御模式。一旦玩家的攻击被敌人成功抵御，那所造成的伤害将会大幅降低。这就要求玩家在实战中逐渐掌握敌方AI的防御规则，在攻击时使用无法防御的招式，才可能造成有效的打击。



游戏新增了“Combo攻击系统”

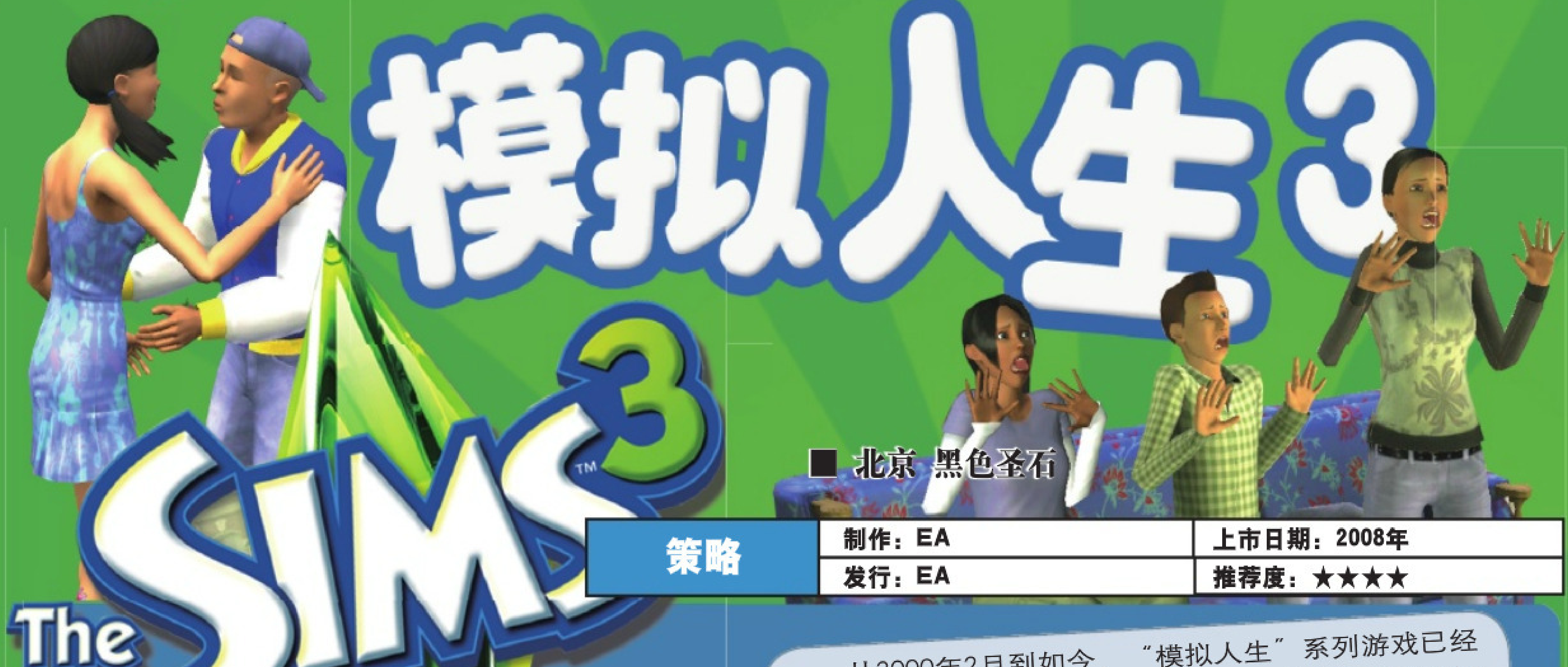


以获取完美评价为游戏目标

Combo系统还拥有“攻击评价”的设定。如果玩家在攻击过程中能施展出不同类型的招式，并且没有被对方防御的话，那么就可以获得“Perfect”的完美评价；最后一击也将会变成完美攻击，让敌方遭受到极大的伤害。此外，四大攻击招式的动画演出，也会随着角色装备的不同武器而变化，更添华丽度。

经过上面的介绍，可以发现《风色幻想XX》无论是在游戏画面还是战斗系统等方面，进化的幅度已远远超过《风色幻想6》之于《风色幻想5》的演变。此外，在剧情演出、大型魔兽、羁绊对话等细节表现上也比前作更加丰满，可见弘煜科技还是很有诚意的。《风色幻想XX》自公布以来，一直是以遮遮掩掩、悬念不断的方式保持着自身的神秘感。如今，离正式发售日渐近，有关新主角、神罗大地以及游戏中新元素“Double Cross”的真正寓意即将在游戏中一一揭开神秘的面纱。P





模拟人生3

■ 北京 黑色圣石

策略	制作：EA	上市日期：2008年
	发行：EA	推荐度：★★★★

从2000年2月到如今，“模拟人生”系列游戏已经走过了1代和2代《模拟人生》及其资料片所带来的辉煌，站在了一个新时代的门槛上。今年3月，《模拟人生3》的开发消息正式向公众公开。该系列无数玩家的目光聚焦到了这部新作上。究竟《模拟人生3》能继续1和2代的辉煌吗？它又会给玩家们带来什么呢？现在，就让我们走进《模拟人生3》，了解一下这款游戏的真面目吧。

全新登场的市民形象

在《模拟人生》中，玩家创建的市民外表往往很简单。毕竟在创建市民时，玩家只需选择自己喜欢的性别、脸型、发型和人物个性，然后挑选衣物服饰就行了。在《模拟人生2》里，玩家可以选择的选项多了不少。玩家可以对脸颊、额头、眉毛、眼眶等部分具体细致调节市民的脸型，选择体型偏胖或是正常，肤色偏向白种或是黑种人，在不同场合下穿着何种式样的衣服等。现在，在《模拟人生3》中，市民的创建又会有哪些前所未有的改变呢？

从EA公布的《模拟人生3》消息来看，本作的市民外形选项将远远超越《模拟人生2》的程度。玩家对市民的造型调整，将不再限于只能从固定的体型和脸部各部位造型中进行选择，而是可以细致地微调面部各处细节，选择定制发型和肤色，甚至线形调整身高和体型，从而彻底摆脱之前《模拟人生》千人一面的市民造型。玩家甚至可以根据现实中的明星或者历史人物来创建市民，相信一个由各国明星组成的市民家庭一定会非常有趣。



玩家在游戏中可以制作出和自己一样的角色


游戏中的家居装饰选择颇多

充满个性的市民性格

从《模拟人生》开始，市民就拥有包括社交、娱乐、卫生、环境等方面的各种需求。玩家在创建市民时，必须决定市民对这些需求类型的重视程度。而根据重视程度不同，市民在游戏中的需求变化速度也会随之改变。到了《模拟人生2》里，除了保留前作的需求外，游戏还为市民新增了个人的人生渴望。无论是追求幸福家庭、浪漫际遇、大富大贵、交游广阔还是科海留名，你可以为市民选择他们自己的目标。这是《模拟人生2》与《模拟人生》的最大不同，因为渴望极大丰富了市民的个性特色，使得市民彼此之间的区别真正丰富起来。

《模拟人生3》使用了全新而独特的真实个性系统。玩家在创建市民时，可以为其添加5种不同属性的个性要素，从而决定这个市民待人接物的习惯和态度。根据开发小组的数据，游戏中的全部个性要素组合超过7亿种，形形色色、复杂而丰富，因此玩家完全可以利用这一全新系统创造出具有十分复杂个性的市民。另外，在《模拟人生3》中，市民的人生渴望系统也发生了很大改变。渴望被分为短期和长期两种，而究竟拥有何种类型的渴望，则是由市民被创建时所选择的个性要素决定的。因此在游戏中，玩家将会看到真正拥有自己的个性与追求的市民是如何在游戏中度过他们自己的人生的。


市民的人生渴望系统在游戏中发生了很大改变

无缝衔接的社区

《模拟人生》中，市民的住处彼此独立，仅仅只是社区中的不同地点而已，想要前往社区中的公共地点或是其他市民住处的话，就必须首先打电话联系出租车。到了《模拟人生2》，这一点并没有得到更多改善。尽管在《大学城》等资料片中，社区住所和公共地点间的区别，已经随着学生公寓和度假村的出现而显得日渐模糊，实际游戏进行过程中玩家仍需要控制市民打电话叫车或是走到社区边缘，然后通过大地图来移动到目标地点。

在《模拟人生3》中，将社区与地点分割开的设计将被彻底改变。全新设计的《模拟人生3》社区体系，彻底抹去了社区与地点间的界限。玩家可以十分流畅地从住宅或是公共地点切换进入社区地图，并控制自己的市民在整个社区里四处观光畅游，拜访朋友和邻居；玩家无需每次出门时都提前打电话叫车，而是可以自由控制市民迈动双脚走到邻居家门前或是社区会所。当然，市民同样可以打电话叫车或是乘坐公交前往较远的地点，拜访住在社区另一端的市民和好友，或是前往远处的地点或其他社区，享受市民生活。


社区在新作中的作用会大大加强




游戏中的社交成分相当强

功能更强的建设工具

在《模拟人生》中，玩家可以建造的房屋规模受到不小的限制。例如住房最高只能是二层楼，房屋不能包括水域，任何房屋都必须由道路连接到社区公路上等。到了《模拟人生2》，玩家可用的建设功能大大增加了。房屋楼层的高度不再有限制；玩家可以通过铺设地基的方式将房子修到水面上，甚至可以将地基铺成一个小码头；房屋的建设位置和布局也更加自由。

不过另一方面，《模拟人生2》仍然继承了从《模拟人生》就开始使用的方格式建设。这虽然方便了房间家具的摆放定位，却也使得房间布置设计不得不规范而呆板。在《模拟人生3》中，玩家终于可以使用一种在现实家居布置中十分常见的做法：45度斜放。如果你想在某个墙角摆个不错的台柜，却觉得不论横放还是直摆都不太舒服的话，大可像现实中一样尝试把它斜着摆放。毫无疑问，这种新的家居布置方式可以令《模拟人生3》的房间更贴近真实世界。

另一方面，《模拟人生3》中的房间建设布置也增强了自定义功能，不但建造和购买模式中可以选择的地砖、壁纸、家具、电器等物品种类数量远超《模拟人生2》，连同一物品的不同颜色造型的版本也丰富了许多。因此无论玩家想要建造豪华别墅还是乡间小屋，都能找到适合所需风格的物品。


《模拟人生》的建筑设计功能一直是个亮点

继续进化的画面引擎

最后，也是最直观的进化，自然是《模拟人生》到《模拟人生2》直至《模拟人生3》的全面画面进化了。2000年的《模拟人生》画面还处于2D到3D的过渡阶段，不论人物还是房屋家具都相当简单，画面视角也无法自由旋转升降。到2004年《模拟人生2》发售，游戏画面发生了天翻地覆的改变。游戏使用的全3D场景支持视角360度旋转，人物和场景物品也随之全3D化；精细的建模和材质使得《模拟人生2》的画面，既保留了系列传统的卡通风格又显得真实而华丽。而如今《模拟人生3》在2代的基础上进一步强化，使游戏画面质量更上一层楼。

游戏的画面引擎水平有了飞跃式的进步

建筑的效果也相当不错

托新画面引擎的福，《模拟人生3》的画面风格比前作更偏向写实，无论市民体型、长相、家具陈设造型，还是树木花草都更接近真实世界。细腻的材质使得游戏中的物品细节更加丰富，玩家可以清楚地看到书架中堆放了多少本书或是家用电器上带有多少个旋钮。经过改进的光影系统更进一步增强了画面的真实感，无论是拉远视点俯瞰整个社区，还是深入房屋内部观摩，画面光影变化都显得真实而自然。

游戏中人物的表情得到了加强

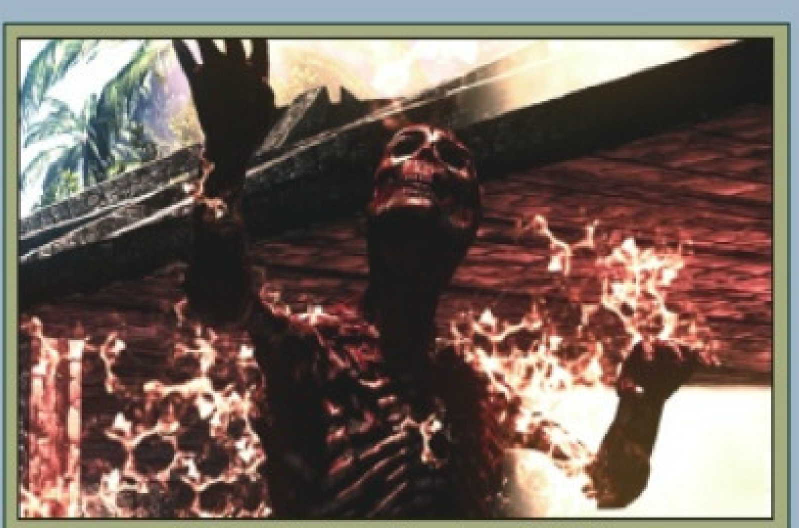
死亡之岛
Dead Island

动作	制作：Techland	上市日期：2008年第二季度
	发行：Techland	推荐度：★★★★

□江苏 十大恶劣天气

主视角下的生存之战

僵尸题材动作游戏的玩法，大体可以分为以《生化危机》为代表的生存型和以《僵尸围城》为代表的战斗型两种，其共性是都使用了第三人称视角。主视角下射击僵尸的游戏，如《重返狼穴》《死亡之屋》，借助各种枪械，可以对僵尸进行火力全开式的大屠杀，动作性要大大强于冒险内容。现在我们要介绍的由Techland开发的《死亡之岛》（Dead Island，以下简称DI），就是一款第一人称视角下的僵尸环境生存游戏，显然，这款游戏将要综合前两种僵尸题材游戏的特点。


燃烧的僵尸看上去十分恐怖

要你命3000

在《生化危机4》之前，僵尸题材游戏的玩法无非是“逃”和“杀”两种，强化动作射击内容的同时也保留了生存的压迫感，Bio4找到了二者的平衡点。DI的游戏风格依然要走Bio4的路线。在Bio4中，里昂可以使用各种枪械，子弹供应量的制约，需要玩家随时考虑对武器的用法。而在DI中，主角在大多数时间内都不可能获得枪械，第一人称视角下的肉搏战将会是游戏的主要打法。

风景宜人的小岛现在一片狼藉

玩家所能使用的，就是日常生活中司空见惯的桌子、板凳、酒瓶这样的“要你命3000”系列武器，你可以和场景中任何可以拾取的物品进行互动。基本的用法是用来挥砍、抽打，或者作为远程攻击方式砸向僵尸。根据重量的不同，玩家携带的“武器”也会影响到移动速度和动作频率。以第一人称视角表现肉搏战斗画面一直是欧美RPG常用手法，在日式动作游戏爱好者眼中，显然会成为指责游戏缺乏打击感的理由。在DI中，由于主角仅仅只是一名普通的观光客，在和僵尸一对一的战斗中并不具备将其“秒杀”的可能，通过主视角，玩家可以控制武器来向僵尸身体上的某一部位进行精确打击。目前制作组重点展示了铁钩（和《半条命》中弗里曼使用的标志性武器完全相同）的使用，对准僵尸的膝盖部位攻击，可以让它们跪下来，接着就可以对它们的脑壳进行致命一击。通过鼠标的滑动，玩家还能施展出各种袭击时的招数。如对准僵尸的脑袋进行鼠标横向的移动，主角就可以直接将这些恶心的生物斩首。通过组合的方式，可以让两件本身并不具有攻击力的武器变成玩家生存的依靠。如打火机和喷雾器的组合，可以变成简易的火焰喷射器；圆桌和铁钩的组合，能够让主角攻守兼备。


使用板凳进行远程攻击

高自由度冒险游戏

DI的无名主角是一个普通人，他所乘坐的飞机坠毁在南太平洋热带度假岛屿上，醒来之后发现妻子失踪，飞机货舱内运载的病毒样本被扩散出去，结果让岛上的大多数人都变成了僵尸。制作人Pawel Kopinski将在这座死亡之岛上的冒险形容为“僵尸版的《迷失》（LOST，热播美剧，以一群坠机幸存者在岛上的生存为背景）”。这个拥有森林、沙滩和人造建筑物群的岛屿会对玩家全程开放，玩家将同散布在岛屿各处的幸存者互动，获得各种帮助，最终成功逃出。

游戏并没有明确的单线剧情，任务有的是通过NPC下达，有的是通过无线电设备接收到岛屿另一端的幸存者求救信号来获得。完成任务与否并不会让游戏出现“卡关”的现象。在对待任务的态度上，玩家也掌握着很高的主动权。比如说，当玩家获得一个为幸存者海滩营地运送补给品的任务后，如果玩家四下搜集好生活物资，然后按时送达，就会获得幸存者们的回报。玩家也可以悄悄打开营地的栅栏，然后吸引大群僵尸将营地攻陷，再以趁火打劫的方式来将这里洗劫一空。所付出的代价就是失去接下来将要遇到的NPC的信任，人类幸存者甚至会将玩家视为僵尸们的帮凶而进行攻击。


不幸沦为僵尸的大批游客



■江苏 老黑

动作	制作：Beenox	上市日期：2008年5月
	发行：Activision	推荐度：★★★★

早在影片开拍之初，Activision就从梦工厂那里购得了游戏版权，这使得游戏可以使用全部的卡通肖像和演员配音，这部互动卡通游戏的“演员”阵容也同电影一样强大。主角大熊猫阿波的配音者为杰克·布莱克（参与过《高度忠诚》《全民公敌》），功夫大师由达斯汀·霍夫曼献声，刘玉玲“饰演”毒蛇大师，安吉丽娜·朱莉是“母老虎”的扮演者，成龙则利用声音在猴子大师的身上继续发挥自己的搞笑天份。游戏中出现的其他配角同样由知名演员担任声优，包括西斯·罗根扮演的螳螂、詹姆斯·洪扮演的鹅先生、兰德尔·杜克·金扮演的龟仙人。游戏的配乐同电影出自一人之手——著名的电影配乐大师汉斯·季默。同他过往动作电影中以电子合成器融合管弦乐制作出的恢宏曲风不同的是，这次他专程来到我国考察丝竹音乐，并为游戏版谱写了长达90分钟的BGM。

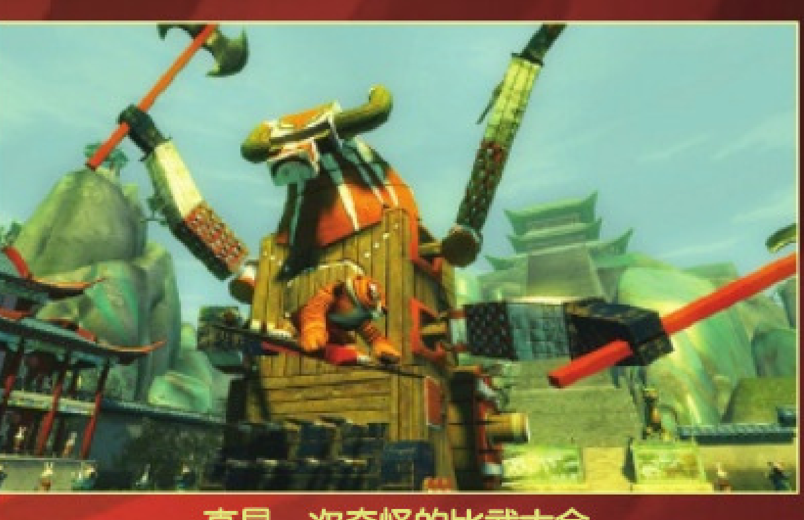
粗看起来，画面的确达到了“电影水准”

为了保证游戏的品质，全平台发售的《功夫熊猫》由3家制作组负责开发。其中Xbox 360和PS3版由Luxoflux开发，Xpec负责PS2和Wii版，PC版则由Beenox制作。Wii版对应体感操作，PC版在游戏内容上和两个“次世代版”完全一致，但不排除在声光效果上有一定的缩水可能。由于游戏要先于电影一个月推出，其中会以过场方式收录长达30分钟的电影片段，会让玩家们先睹为快。

游戏是互动的卡通电影

比武大会阴差阳错……

在中国古代神秘的动物世界中，恶魔领主泰仑（Tai Lung）从天牢中逃脱，世界将要经历一场浩劫。为了应对随时可能到来的入侵，功夫大师小熊猫训练了5位身怀绝技的动物战士——蛇、虎、螳螂、猴、丹顶鹤。大熊猫阿波（Po）好吃懒做，被动物们认为是和平谷中最没上进心的成员。在挑选担负消灭泰仑人选而召开的比武大会上，阿波的“乱入”让大家惊奇地发现，原来上天将这一神圣使命安排给了这个看上去一无是处的家伙。为了把它训练成为救世英雄，动物们费尽心思，也闹出了不少的笑话。阿波究竟能否承担其使命，成为动物世界和平的捍卫者呢？这就是梦工厂将于今年6月推出的卡通电影大作《功夫熊猫》，同时也是由Activision在5月发行的同名游戏作品的故事。


真是一次奇怪的比武大会

好吃懒做的熊猫，成为动物的捍卫者！

影片中的主角阿波理所当然地成为玩家所操作的角色，作为一个好吃懒做的家伙，玩家首先要通过各种功夫训练。功夫电影中的常见练功方法，如站马步、梅花桩、沙袋等，都以各种妙趣横生的小游戏方式供玩家操作。不过你的虚拟替身是一只肥胖的熊猫，这些看似简单的动作，并不是那么轻易能完成的；憨态可掬的阿波，也会让玩家在练功之余捧腹大笑。除了“熊猫流”以外，影片中出现的几个角色，都可以供玩家操作。母老虎大师以速度和力量作为凶狠的攻击武器；猴子大师则可以利用场景同敌人周旋，其长长的尾巴也是在中远距离攻击敌人的利器；毒蛇大师能够进行潜行，它的缠绕和伸缩攻击也是对敌人实施一击必杀的有力招式；丹顶鹤大师的攻击以高空方式进行；螳螂大师能够将自己伪装成环境中的一个物品，对敌人实施麻痹。


游戏难度一般，意在帮你提前体验电影

游戏以第三人称视角进行，两个次世代版的招式以按键组合方式输入，PC版和Wii版则通过体感方式，其中PC版利用鼠标有规则的滑动来控制特殊招式的使用。游戏的过场动画中还会包含大量的QTE操作，以满足玩家们对互动方式操作卡通电影的要求。P

New Release 上市游戏热报

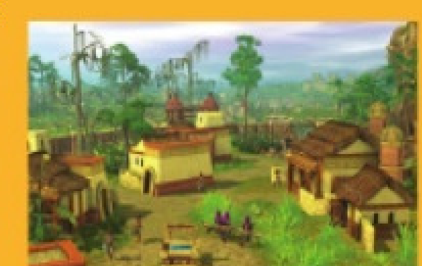
■ 晶合实验室 焦糖玛奇朵

前言：本期推荐《工人物语——神秘天竺》《命令与征服3——凯恩之怒（繁体中文版）》和《无双大蛇》。其中，笔者最为推崇《无双大蛇》，相信喜爱“无双”系列的玩家都不会错过此作。

推荐 工人物语——神秘天竺
The Settlers Rise Of An Empire: The Eastern Realm

策略 推荐度：85

在该系列最新的资料片中，增加了8幅地图，全新的战役、新单人模式和多人模式以及大量新增的特色，如新的气候带、一个新的英雄——印度国王的女儿莎哈亚。



制作：BlueByte
发行：UbiSoft
上市日期：2008年3月31日

福特越野赛车
Ford Racing Off Road

竞速 推荐度：80

玩家在游戏中，将要驾驶百万四驱越野休旅车进行比赛。游戏有丰富的车款和赛道供玩家选择，画面逼真，速度感十足。

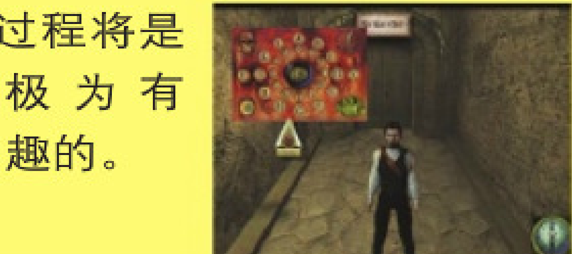


制作：Empire Interactive
发行：Empire Interactive
上市日期：2008年3月25日

失踪地带
Limbo of The Lost

冒险 推荐度：80

这是一款非常传统的第三人称冒险游戏，游戏中的人物被赋予了黑色幽默因子，虽然外形可怕，但都极具独特的个性，整个游戏过程将是极为有趣的。

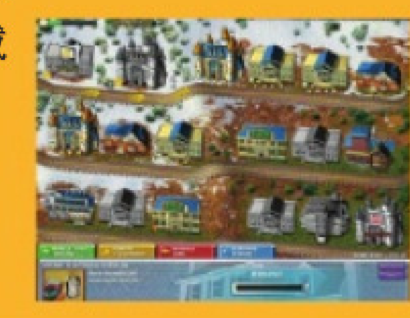


制作：Majestic Studios
发行：G2 Games
上市日期：2008年3月30日

地产大亨
Build a Lot

模拟 推荐度：80

这是一款模拟房地产的游戏。玩家可以用房子赚取租金，在居委会模式中创建理想的社区和邻居，前往风景优美的城镇执行任务，最终成为地方市长。



制作：HipSoft
发行：Mumbo Jumbo
上市日期：2008年3月25日

玩具高尔夫极限版
Toy Golf Extreme

体育 推荐度：75

玩具高尔夫能让你在舒适的房屋里体验小鸟球和补给球，厨房、书房、卧室以及其他许多室内空间都可进行游戏。游戏共有9个部分，并且支持4人进行网络对战。



制作：Telcogames
发行：Zoo Digital Group
上市日期：2008年3月30日

推荐 无双大蛇
Warriors Orochi

动作 推荐度：85

这是一款让玩家可充分享受一骑当千快感的动作游戏。以魔王远吕智所创造出来的异次元世界为舞台，《真·三国无双》与《战国无双》的武将们将跨越时空一同登场。

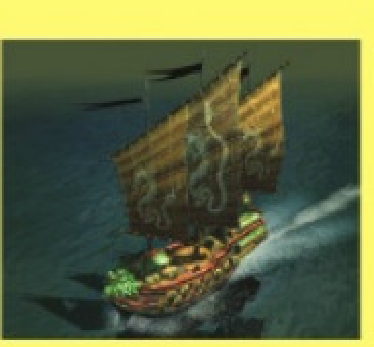


制作：Omega Force
发行：KOEI
上市日期：2008年3月25日

纪元1701——沉睡之龙
Anno 1701: The Sunken Dragon

策略 推荐度：80

在最新的资料片中，玩家将玩到11个全新游戏任务，并借助世界编辑器创造全新的游戏内容。游戏战役情节将包含7个任务，游戏流程时间为20～30小时。



制作：Related Designs
发行：Sunflowers/UbiSoft
上市日期：2008年3月28日

幽灵庄园的秘密（简体中文版）
Mortimer Beckett and the Secrets of Spooky Manor

解谜冒险 推荐度：75

神秘庄园中一项怪异的发明即将诞生，玩家需要在这个庄园中搜集神秘机器的各种零配件来协助自己的叔父完成这项发明。

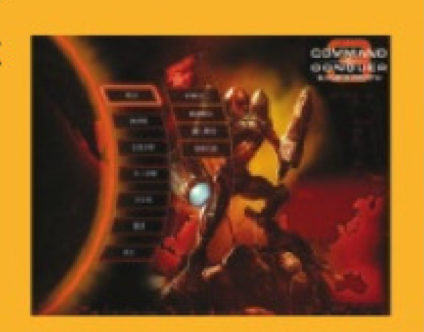


制作：Paprikari
发行：Mumbo Jumbo
上市日期：2008年3月23日

推荐 命令与征服3——凯恩之怒（繁体中文版）
Command & Conquer 3: Kane's Wrath

即时战略 推荐度：85

最新的资料片中，制作者透过全新拍摄的高解析真人影片来陈述了此次的新剧情。玩家可以指挥三大阵营中的全新兵种，运用6种独特分支阵营发挥你的实力。



制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2008年3月28日

午夜狂飙
Night Watch Racing

竞速 推荐度：80

玩家可以从6辆有个性的日夜型车中选择其一，这6辆车将会展示在动态的图画当中，每辆车都拥有各自不同的能力。不同的天气将会影响赛车在路上的发挥水平。



制作：Lexicon Entertainment
发行：Lexicon Entertainment
上市日期：2008年3月23日



第四维冲击
——互动游戏演绎下的“子弹时间”

□江苏十大恶劣天气

“子弹时间”的第一次登场，是在1999年的《黑客帝国》中。电影开始不久之后，崔丽蒂飞起，画面定格，镜头以人物为圆心做360度环绕，最后，女主角使用“蝎子腿”将那名倒霉的警察踢飞，这造就了科幻电影历史上迄今为止最有想象力的镜头表现方式。在此之后，“黑客”第一集结尾尼奥使用神功“铁板桥”来躲避特工射出的子弹，和第二、第三集中多处动作场面的慢镜经典场面，都可以视为“子弹时间”（Bullet time下文简称BT）的衍生。BT后来也成为无数影视剧和广告作品争相模仿的画面表现方式。在电子游戏领域，制作者们以互动方式，将BT的生命力无限延伸。

定义 ——BT和传统慢镜之间的区别

双重时间轴：以“黑客”第一集中的“蝎子腿”为例，荧幕中所表现的画面，其时间是停滞的，我们将其视为一个时间轴，但镜头依然实时进行移动，这是另一个正常进行的时间轴，也是BT和慢镜头的最显著区别。在游戏中，由于时间和空间是可控的，制作出BT效果要比电影简单许多——任何一个3D软件的初级用户，都可以轻而易举地制作出类似的双时间轴效果。



BT也是“黑客”同名游戏的卖点之一



BT在动作游戏中存在滥用的趋势

时间的可控性：在“黑客”第二集中，Smith百人战中的尼奥可以实时操控时间流淌的速度，让自己在同一时间内施展出更多的招数（时间延缓），或者施展重击（时间加速）。法国人餐馆战中他可以让时间停止，从而徒手摘下空中的子弹。在游戏中，这也是玩家可以使用的超能力。

游戏中的3D世界同现实一样，都是由长、宽、高组成的环境、物品构成的。第四维是否就是“时间”这个问题之所以在自然科学领域争议极大，因为时间本身并不能算是环境的构成部分，或者说人类缺乏对“第四维”的感知能力。而BT恰恰告诉我们，通过对时间的改变，在三维世界之上来自“第四维”的冲击，给电影和游戏带来了难以抵挡的魅力。

史前时代 ——BT的真正起源

“黑客”系列电影是公认最早使用BT这一名称和视觉效果的影视作品，但如果我们将“双重时间轴”和“可控时间”两个概念考虑进去，在游戏的互动领域中，BT的起源并不是《黑客帝国》系列游戏，更不是2001年由Rockstar制作的《英雄本色》（Max Payne）。



BT在NFS6中的运用

1980年，由Epyx制作的《星际救援》（Rescue at Rigel），是已知的最早使用BT这一概念的游戏，它曾经在Apple Ⅱ、雅达利8位机和DOS系统上推出，但对于不少的玩家而言，恐怕在这一游戏发售的时候还没有出生。因此，只能通过互联网上为数不多的文字介绍来一窥这款拥有超前概念的游戏作品。

在RAR中，玩家扮演一个星际冒险家Sudden Smith，解救被困在一个小行星内部的人质。玩家拥有60分钟时间，从凶残的机械异形种族Tollahs手中救回10名被俘者。游戏采用回合制的进行方式，行动前主角会获得一定的分数，玩家的行动将依靠这些分数来进行。随着时间的流逝，这些分数也会不停减少，因此如何在分数降为0之前将其支配完，是考验玩家的难题。同时，主角身体内移植的一种生化装置A.M.B.L.E.具有改变时间的能力，合理运用这项能力是获得这场“不可能完成的任务”胜利的关键。


BT所使用的特殊拍摄手法


拍摄手法之二

现代电脑游戏最早运用BT这一概念的，是1999年由3DO出品的《安魂曲——复仇天使》。游戏故事发生在一个处于天堂和地狱中的夹缝世界，身为黑暗天使的主角并没有专用武器的概念，玩家需要合理使用天使技能来克敌制胜。游戏对魔法运作方式的表现类似于杰迪武士所运用的原力，其中的一项魔法“Conker's Bad Fur Day”就类似于BT，能够延缓时间，来为主角的攻击和躲避提供帮助。由于这部游戏的发售日和“黑客”第一部的公映在同一天（1999年3月31日），因此，BT的双重时间轴概念究竟是电影还是游戏开创的，显然是无从查考了。但很显然，《安魂曲》是最早以直观方式表现出这一概念的互动娱乐产品。

华丽与乏味并存——BT的缺陷

和传统慢镜类似的是，BT可以让一次简单的手枪开火放大成为夸张的礼花绽放，将一次普通的闪躲演化为优美的舞蹈动作。在视觉感官得到充分享受的同时，且不说重复刺激所带来的那难以避免的审美疲劳，单就对游戏方式的影响而言也存在显而易见的缺陷。

难度设置：在BT状态至少会把实时时间轴放大两倍以上，因此，玩家获得了相当于双倍攻击力+双倍反应时间。考虑到“表演性”的关系，ACT游戏中往往在BT状态下主角是无敌的，这种“无本万利”式的游戏方式会打破最基本的平衡性。对于强调操作性的动作游戏而言，这就意味着关卡和操控难度的双重下降。因此，笔者并不看好《英雄本色》《缉毒神鹰》等第三人称射击游戏中对BT的表现方式，因为这种游戏方式是在“怂恿”玩家不断使用BT——在常规射击状态下累计BT发动点，在用于发动BT的数值累计完之后，此时玩家只有一个选择，就是立刻发动，属于“此时不用，留也没用”。以“无双”系列的在蓄满Mosou之后的乱舞作为比较，我们都知道，发动无双乱舞的这段时间主角也是无敌的，但在Mosou满了之后，玩家并非只有“立刻发动”这一种选择。352中无双满后可以使用高级武器的属性攻击，353中由“玉”来控制属性，没有入手顶级武器的武将也可以在Mosou全满状态下施展属性攻击，354中除了属性以外，还可以在第6招打出后接上几个威力和范围比较优秀的进化攻击。而在无双发动的前后，玩家也必须考虑到战场的形势，如收招慢的武将在无双过程中还必须考虑到“事后工作”，突进系乱舞（如甘宁）还必须在无双发动过程中精确控制，否则可能对敌武将造成不了多少伤害。况且整个无双发动过程中武将也并不是绝对保险的，倘若是面对同样蓄满Mosou的敌将，乱用无双可能导致超杀被抵消。如果我们把这种模式下的BT和格斗游戏中的超杀相比较，你会发现格斗游戏中的“超杀”尽管威力巨大，但在发动条件、使用时机、操作方法3个因素上对玩家都有很高的要求。一个成熟的动作游戏，绝对不会设计出“一招鲜吃遍天”式的招数，而“佩恩模式”下的BT，恰恰是以常规时间轴作为发动“超杀”的条件，以发动BT作为结束，实际上是一个死循环。当然，有的玩家会说，“你难道不会不用BT，谁让你用啦？！”问题是在这种游戏类型中，往往缺乏掩护的概念，为了鼓励玩家进行慢镜表演，关卡以空旷的室内场景为主，当画面中出现两名以上敌人朝我射击的时候，难道此时傻乎乎站直身子，暴露在弹雨中去和他们对射，而放着一个既可以轻松杀死对手，又不会被子弹击中的招数不用？



子弹时间的衍生之一——Smith最终战

节奏控制：节奏拖拉、流程沉闷，这是动作游戏的大忌，但街机动作游戏那种全程打个不停的火爆风格，显然也无法适应坐在客厅或者电脑桌前的娱乐需要——无论是《魂斗罗》《双截龙》还是《忍者神龟》，这样伴随我们长大的品牌，其后来推出的新版均无法复制先辈的辉煌。今天优秀的ACT游戏更强调关卡设计所带来游戏节奏的张弛有度，比如加入AVG模式中的冒险和解密元素，就类似于动作电影中的温情桥段，采用类似“空镜头”（没有敌人）式的表现手法来调整节奏，为下一轮的冲击做好铺垫。

即便是在吴宇森影片中，其暴力美学效果的营造，也绝非仅仅只是靠慢镜的堆砌来达到的，其动作场面的慢镜和正常镜头比大体上维持着1：5的比例，和《斯巴达300勇士》相比，还远远没有达到“滥用”的程度。而后者动作场面的拖泥带水，恰恰已经成为动作影片的笑柄。回到游戏中的BT，我们不难发现，BT实际上已经把“动作游戏节奏感”这一核心控制权拱手交给了玩家。



使用了双时间轴概念，使得《战国无双》的乱舞比《三国无双》更有速度感



VR战警3中的ES模式

在刚刚上手的时候，随意按键就可以出现枪火飞散、弹壳飘落的夸张效果让我们痴狂，但随着流程的继续，那种节奏被不断出现的扭曲时空拉扯得支离破碎的乏味感，相信迟早是无法避免的。

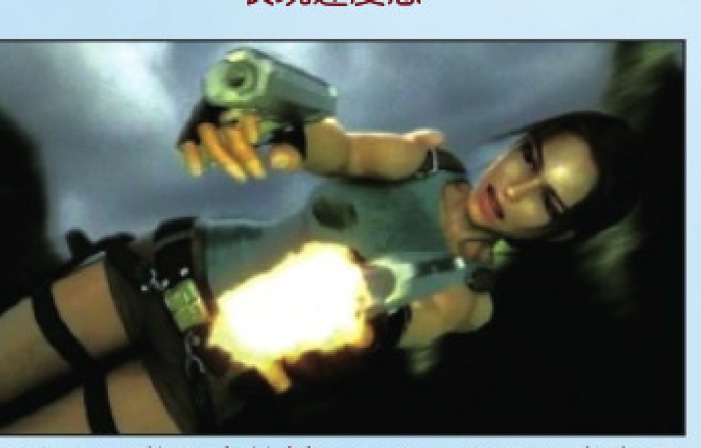
由于BT会给难度设置和节奏感带来显而易见的影响，其双重时间轴的概念也使得多人对战中双方玩家的平衡性荡然无存，因此，单纯以BT作为游戏方式出现的游戏均无法以此为卖点，形成完整的产品线。2004年Rockstar宣布《英雄本色3》已经投入开发，但在去年，这一计划已经被取消。以“自由操控时间”为卖点的FPS游戏《TimeShift》

原定于去年早期发售，但在一年的调整后，原先不少以时间为卖点的游戏方式都被推翻重做了。几乎是“平衡性”代名词的“玻璃渣”，也对《星际争霸2》中最初公布的神族母舰的“时间炸弹”超能力进行调整，因为它的威力实在太大，这一特技甚至可能被彻底删除……

水能覆舟，亦能载舟——谈谈合理BT的运用方式



动漫作品中常用的速度线，用于以静态手法表现速度感



BT在“古墓”中的首次运用，显得非常合理

上文着重分析了BT在游戏（互动载体）中运用的一些先天不足，同时我们也应该看到，通过正确的运用方式，以BT对第四维施加影响，必然会改变我们所习惯的娱乐载体。

控制使用条件：如果说激活BT后主角所具备的超能力不合理，不如说ACT游戏中司空见惯的超人变身设计统统不合理。关键问题在于，佩恩式的BT设计其触发条件极其简单，无论何时何地都可以进入飞身慢镜的无敌状态，缺乏使用“大招”的严谨性和仪式感。正确的方法应该是让玩家以完成某一条件来获得BT的使用权，而获得这一条件的方式是充满风险性的。如《古墓丽影——传奇》中，想使用BT劳拉就必须用各种武器来将怪物激怒，待敌人冲过来的时候面向敌人站立不动，在接触前的一瞬间正确输入方向闪躲，然后按住Shift键才能进入BT状态。这就要求玩家在战斗时对BT用还是不用，使用失败后可能导致的后果等因素纳入策略考量，从而影响游戏方式。

在没有加入Speed Breaker系统之前，对于《极品飞车》系列的初级玩家来说，做出漂亮的艺术动作一直是很难的，原因在于车体的扭距不足。而在NFS9中拥有这一系统后，玩家可以在延长的时间轴内让车辆获得最大扭距，从而在高速中轻松做出各种特技动作。以漂移动作为例，即将入弯时按下“G”出现子弹时间，迅速往弯道方向打方向盘，然后在入弯2/3后关闭子弹时间，迅速朝弯道反方向打，中间油门不松也不用刹车，同样能做出这个动作。作为“回报”，对使用时机和使用方法也提出了更高的要求（除了V弯和L弯才要用到BT，其他的一用就被追上了）。上述的这些风险性恰恰是在要求玩家对BT合理运用而不是滥用。一个合理的BT设计，应该是使其成为“用得好伤敌一千、用不好自损八百”的利益交换，使用权和使用方式应该是由玩家自己来决定，而不是关卡逼迫玩家随时去使用。

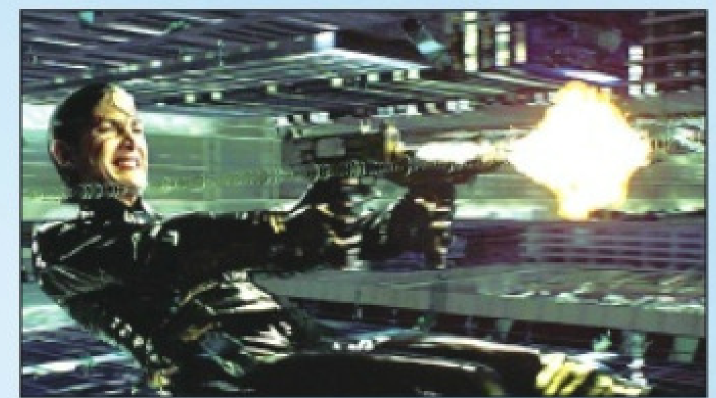
在强调火爆对抗和高节奏的ACT游戏中，笔者更倾向将时间轴的控制权交给设计者。比如一场Boss战，在对怪物实施最后一击时才进入BT，既增加游戏的表演性，又不会破坏游戏的节奏感。

慎用题材：在《黑鹰坠落》《拯救大兵瑞恩》这样的纪录片式战争电影中，是绝不会使用慢镜来表现战争场面的。同样，在现实题材的射击游戏中滥用BT，也会导致战术性荡然无存。假设《战争机器》中间有BT，估计马库斯所领导下的D小队成员都会离开掩体，暴露在弹雨中和兽人族士兵玩飞身特技表演了吧。从动作电影中吸取而来的BT，未必符合所有动作游戏的表现方式。

《恐惧》（F.E.A.R.）这款作品是以FPS方式进行的恐怖游戏，熟悉这一题材游戏的玩家都知道，恐怖游戏通过流程来对玩家的情绪产生影响，注重体验感，并不会对操作水平提出较高的要求。而对于FPS的模式来说，这种压抑风格是极其致命的。在F.E.A.R.中，无处不在的美式惊悚和日式心理暗示手法让玩家头皮发麻，而遭遇敌人后发动BT，在延长的时间内向敌人的身体尽情宣泄压抑感，慢镜中那些搅得玩家心神不宁的替死鬼们被子弹掀起的弹雨化为碎片，通过BT来将恐怖冒险和主视角射击两种游戏模式完美结合在一起，恐怖感所累计的压力能够通过BT这个渠道得以释放，整个流程也显得张弛有度。

说到能够把BT同整个游戏方式和剧本结合得天衣无缝的作品，这里就不得不提到《波斯王子》系列。在“时之砂”释放后导致的破碎虚空中，当王子用自己的生命挑战着一个又一个难题的时候，我们的心也随着空中飞翔的王子上下跳动。树荫、城堡、神像、湖泊、木桥、瀑布、石阶……眼前的一切仿佛是在一个美丽的神话世界：当王子爬上高台眺望远方的缥缈神秘，当王子牵起法拉纤细柔弱的手臂……我们被感动了。直到时空回归正常，王子满足而又惆怅地离开法拉公主的一瞬间，我们才真正发现，这是一个多么感人的故事啊！此时，梦幻悠扬的主题曲响起，它囊括了这个美丽故事的所有理念，也只有感受过这段音乐才能体会到王子与公主携手走过的坎坷与艰辛。当王子“再一次”面对那熟悉而又陌生的法拉时，此刻的玩家一定体验到了“只求曾经拥有”的真实含义吧。

“时间”这一概念在《时之砂》中是玩家可以实施影响的要素之一，它就像水和空气一样充满你的周围，通过“时之砂”系统，你会发现它也是有质感的。诸如定格、时间倒流等特技，我们会发现这些超能力都是从题材衍生而成的，和一谈到BT就一定是慢镜浮空乱射的传统方式相比较，那种为了BT而BT的生硬感已经消失得无影无踪。



电影中的BT状态下依然会被子弹击中，但游戏中不会

结语

作为对“第四维”在游戏中运用的先锋，BT在互动世界中的优缺点已经被无数游戏检验过。正如我们人类可以通过自己的双手去改变周围的三维世界，但无法对时间的运转施加影响一样，将影响“第四维”作为游戏卖点未必会起到真正的效果。小岛秀夫在GBA游戏《我们的太阳》中尝试将游戏时间和现实时间之间进行“联动”，这是“第四维”在游戏设计领域的一个有益尝试。BT在游戏的三维世界中，也只有回归其“点缀”的作用，才能在“平平淡淡总是真”的流程间歇，带来真正的第四维冲击。P



再谈《轩辕剑外传——汉之云》

■策划 本刊编辑部

编者按：评游析道栏目在今年第6期刊登了《轩辕剑外传——汉之云》的专题评论文章，引起了读者不小的反响，尤其是针对北四环寻事员撰写的《汉之云的“反战思维”之我见》一部分，来信探讨的读者相当多，其中不乏文笔与观点出众者，这是我极其乐于见到的。本期刊登两篇与北四环寻事员意见相左的来稿，算是为《汉之云》的讨论画上一个句号。也许有读者会问了：为什么要刊登观点截然相反的两类文章？8神经你是在和稀泥还是在引发矛盾？对此我想说的是，一，尽管我比较倾向于北四环寻事员的观点，但我也赞同不同立场的玩家表达自己的主张，尤其这些主张中不乏珍贵的闪光之处。各位不一定旗帜鲜明地赞同哪一边，但当你能不带偏见地看完两边的观点，并最终能够得出自己的看法，这看法不管怎样，我的目的就已经达到。二，如同viva来稿中提及的，希望今后能更多地做一些对国产游戏的分析和评论，其实这也是我想做的——经常看见有仙剑玩家在论坛里十分不满地表示：“大软又写‘仙4’的文章来骗我们买杂志了……”可不写仙剑，不写《轩辕剑》，现在还有多少值得去写的国产单机游戏呢？所以，在赞美各位对国产单机游戏的支持之余，我也要很高兴地表示：本栏目今后将继续写“仙剑”、《轩辕剑》，继续“骗”各位来买杂志。希望大家也能一直支持！

我身子里有一颗东西，很痛

■北京 小巽

早在《汉之云》发售之前，就有人预测此作必将失败，原因是背景选在三国时代。三国时代，是被游戏作品改编过无数次的一个时代。

到目前为止，《汉之云》还没有在大陆上市，但通过购买繁体正版或其他途径，很多玩家已经玩通这款游戏，各种评论也随之而来，褒贬不一，评价各异。叫好者有之，游戏发售之初，台湾省巴哈姆特网站的评分几近满分，对这款《轩辕剑》系列的最新作，玩家丝毫不吝啬他们的赞美之辞；叫骂者亦有之，也有许多游戏论坛传来讨伐的声音，但有趣的是，大多数声讨并不是针对游戏品质，而是对游戏所表达的观点。

一切犹如5年前《苍之涛》发售之时，我们早已习惯以叙述性语言展现在我们面前的历史，而这款游戏却从一个历史横断面提出了一个“如果”，在想象这个如果的过程中，游戏以由立场、信念和思想的差异酿成的几个人的悲剧，让我们产生了一些思索。但很不幸，作为中文游戏中为数不多能带给我们一些思考的游戏之一，《苍之涛》遭到众多玩家的口诛笔伐：阴谋论、目的论，宣扬什么、美化什么，而现在《汉之云》成为《苍之涛》的翻版，更是不幸中的不幸。

《汉之云》的主题很明显。“大义和苍生，你会选择何者？”这是赵云对皇甫朝云提出的问题，也是游戏对玩家提出的问题，当然游戏制作者们并不会得知玩家内心的想法，他们只是告诉了他们自己的答案：苍生为重。就如同很多年以前孟夫子所说：民为贵，社稷次之，君为轻。当然我们不会忘记孟夫子的另一句名言：生，亦我所欲也，义，亦我所欲也，二者不可得兼，舍生而取义者也。然而舍生取义是舍苍生而取大义吗？不是的。因为你无权替苍生作出选择！舍生取义诚然是自我道德的高贵体现，但这种高贵只能向内约束，不能向外，我们不能把天下苍生的道德标准都拔高到这一位置。就如同白柳涧、许家堡、箕谷村的百姓，他们不会去理会天下姓刘还是姓曹，也不会关心汉家正统是否能延续，他们唯一在意的是，能否在这个乱世生存下去？生存才是世间最大的事情，无论以何种姿态，而人生来就有生存的权利，无人能将之剥夺。

我们经常要面临萨特式的选择：母亲卧病在床，国家又面临侵

略，我们该做出何种选择，是照顾母亲还是保卫国家？中国古语中就有“忠孝两难全”的无奈。选择的结果无疑来自自我对思想价值的判断，诸葛亮有他的判断，皇甫朝云也有。诸葛亮饱读圣贤之书，以经世救国为己任，而皇甫朝云自幼饱尝战祸之苦，对战争的伤害有切肤之痛，所以他们的选择不同，道德意识的不同来源决定了我们每个人的伦理困境，总是在一些不可调和的因素中作出选择，是我们回避不了的宿命。

《汉之云》这个游戏，认真来说是没有反派的，诸葛亮不是，司马懿不是，曹睿赤衣这些人更不是。诸葛亮真正意义上被塑造的是一个悲剧形象，正是因为人性中无法解脱的悲剧因素，才成就他的无奈与悲哀。他的道德选择是忠和信，他要对大汉尽忠，对先主守信，既然他已作出如此选择，就必然要沿着这条路走下去，没有退路。游戏并没有篡改诸葛亮的形象，只是对诸葛亮所选择的道路持否定的看法。诸葛还是那个鞠躬尽瘁死而后已的诸葛，他本就不善奇谋，毛主席对他的评价是“诸葛一生唯谨慎”，游戏中他自述是因为身负这么多人的性命，所以不得不谨慎，但如果有一天他能放下所有包袱，他的谋略也会很惊人。正是因为谨慎，所以他的治国能力很出众，这些都是符合史实的观点。历史上的诸葛亮不是被《三国演义》神化了的诸葛亮，游戏中尽量以正史观点描述的诸葛亮与大众心中的诸葛亮形成了落差，导致一些玩家接受不了，是可以理解的。诸葛亮是历史上我最尊敬的几人之一，但我也不认为他是无缺点的，对于诸葛亮功过，赵藩的“攻心联”很中肯：

能攻心则反侧自消，从古知兵非好战；
不审势即宽严皆误，后来治蜀要深思。

我们看历史，从来都是居高临下的视角，就好像游戏中的上帝视角，俯瞰众生，仿佛自己真的成了上帝，站在上帝的立场，于是就有“天地不仁，以万物为刍狗”。对于未经历过战争的我们，一场战争就是由一堆数据构成的：死了多少人，耗了多少钱，占了多少地，成就了几个英雄。《汉之云》不同，它给了我们另外的角度。当我们成为战争的亲历者，当我们面临生命的威胁，当我们目睹战争的残酷，我们又该怎样去评价一场战争？这是一种人文关怀，中国传统文化中历来缺少的东西，不同的立场很可能带来不同的结论，我们可以选择做上帝，也可以选择做人。

关于“先霸后王”的说法，是先以霸道取得天下，再以王道治理天下，这个模式得到了大多数人的认可。天下大同的诱惑是巨大的，美好的前景令人向往。然而没有人愿意去了解这个过程所要付出的代价，我们不去了解，我们代人选择。战争的发动者们永远都自称正义，然而一切战争都是非正义的。暴力永远都不是正义，反抗暴力才是。当一个人用是否带来好处来评价一场战争，他是一个功利主义者，不是一个人文主义者。

纪伯伦的《先知园》有一则故事：一只海蚌说，我身子里有一颗东西，很痛。DOMO就是那只海蚌。

附记： 游戏永远都只是游戏，思想只是游戏的附庸，我们玩游戏的第一目的是乐趣，如果对一款游戏进行政治解读无疑是南辕北辙，缘木求鱼。作为一款游戏来说，《汉之云》的缺点有很多，就算是对观点的阐述方式也很有问题，有人说是破有余而立不足，其实反了，是破不足而立有余。其中两种观点的争锋，疆梧和横艾分别是代表人物，疆梧作为传统的主流观点持有者，居然一下就被“非主流”的横艾击败，而且毫无反抗之力，这就一点都不好看了。这样的破根本显得力道不足，没有深入感，没有上下求索的苦思，也没有醍醐灌顶的顿悟，新的DOMO功力还有待加强。当然，那个融入历史的，有炼妖壶的，还加入了锻造系统的《轩辕剑》又回来了，我们还奢求什么呢？

背水一战的悲壮与惯性使然的无邪——为《汉之云》拨乱反正

■河北 viva

2008伊始，《汉之云》毫无疑问是国产游戏界开年的一道大菜，然而品尝过后各位轩辕玩家却十分罕见地划立不同阵营并掀起无尽纷争，话题自然是围绕整个游戏的剧情与人设展开，众矢之的对准了在我们心中似乎无所不能的诸葛孔明。之前北四环寻事员的一篇《汉之云的“反战思维”之我见》分析了被妖魔化的诸葛亮如何在游戏中颠覆以往形象而遭到玩家们的反感，然而笔者认为，要想很好地理解DOMO（虽然大宇已经将小组改为部门制，但笔者依然将制作单位以DOMO相称，更显亲切一些吧）为何敢如此“大不敬”做出这样“过分”的人设，我们有必要站在更多样化的角度去看待这个看似“个案”的事件。

1.抛开游戏，关注《汉之云》所处的单机游戏市场

其实到了今天，国内的单机游戏已经没有了市场，所谓市场是要有不断的商品保证以及充足的消费刺激，并且有着激烈竞争的多个商家与消费者组成的商业圈，而我们所谓的国内单机游戏市场其实只剩下了大宇、宇峻、弘煜等屈指可数的几个公司，每年也只是相对固定的老玩家期待着《轩辕剑》《仙剑奇侠传》《幻想三国志》《风色幻想》《三国群英传》等几个系列游戏的续作。尽管《大众软件》2007年的游戏产业报告显示，单机游戏各项指数相比2006年有所回升，但上海软星在“仙4”大卖的时候却宣告倒下，无不预示着盗版、网游与其他平台游戏的侵略已使得单机游戏在中国已无法称作一个行业，更无法去构成相对稳定与成熟的市场。就是在这样恶劣的大环境下，能够走到今天的国产单机游戏都可谓是精品与大作，《轩辕剑》更是在为数不多的作品中最具文化与历史内涵的代表。由于《轩辕剑伍》既不叫好也不叫座，冠以外传旗号的《汉之云》便成为承担传承系列命脉的关键之作。

我们抛开游戏层面只从市场角度去考虑，《汉之云》必须要制造一个话题，然后最好因此引起关注或者轰动，最后取得市场效应并且盈利，这种非常老套但却十分奏效的营销模式应该说是比较合理的。《轩辕剑伍》的剧情离开历史其实是非常明智的举动，因为这样可以把更多的观点说个明白，只是玩家却不一定买账，他们更喜欢看你摆弄炎黄二帝，细说秦皇宋祖。所以，我们可以想象DOMO对于《汉之云》的剧本一定经历了多次研讨才最终确定，拿三国和诸葛亮开刀虽有万

般争议，但却十分有效。笔者相信，DOMO最担心的也并非玩家对剧本的批判，问题的关键在于电脑游戏在国内审批的过程非常之严格，如果真的对诸葛亮做彻底的颠覆或者妖魔化，那么《汉之云》能否顺利通过审批将成为疑问。如果再丢掉大陆的正版销量，那么《轩辕剑》很可能陷入一个更加低迷的时期，甚至无法正常进行后续开发。

面对这种两难的问题，DOMO的处境其实已经骑虎难下，所以在游戏中诸葛亮的态度及能力被否定，但人品得以保留并且得到相应的升华，这样也符合《轩辕剑》一贯的人设特点，也更能迎合游戏发行的需要。事实证明，在台湾省先行发售的台版游戏在玩家间掀起了巨大的争议，大陆这边的玩家们则更加翘首以待，而对于诸葛亮等一系列历史问题大家也是各执一词，并非出现一边倒的情况。我们再回过头看DOMO的前期策划，在如此一个左右两难的境地之下，成就现在这样一个《汉之云》也就不足为奇。可以说，随着上海软星的解散，北京软星迟迟无法招聘到合格的游戏策划人员，“仙剑”的续作悬而未决，《轩辕剑伍》的失败也迫使《汉之云》到了为《轩辕剑》系列背水一战的地步，而将如此悲壮的市场背景转移到吸引更多人眼球的游戏事件和话题上，我们要称道DOMO的老谋深算，应该说DOMO这次的营销策略是成功的，市场的反应正迎合了DOMO之意。但现今最大的问题是大陆的正版何时能上市，而这并非DOMO的能力范围所能干预，这里便不作为我们继续讨论的话题。

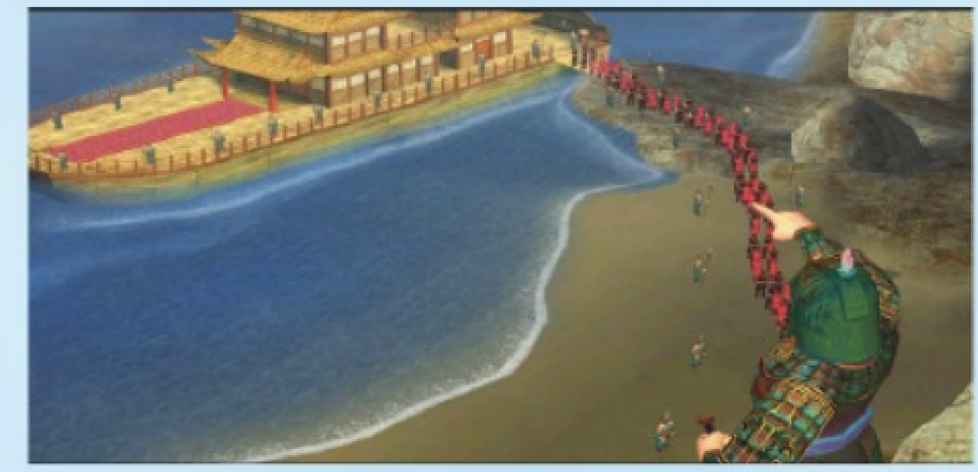
2.直面《汉之云》的价值取向与成败得失

笔者并非赞同《汉之云》所表达出的历史观点，只是和大多数玩家不同的是，笔者并不认为《汉之云》披上了任何政治色彩或者有妄图叫板传统史学观念等嫌疑。老玩家如果冷静一点去回想，这只不过是《轩辕剑》那种过于激进和偏薄的表达方式的“惯性”使然。在《苍之涛》中DOMO就曾为了“五胡乱华”还是“五胡入华”等问题在较真，到了《轩辕剑伍》中更为了向大家表达炎黄两帝以及蚩尤都是中华祖先的历史观点而不惜妖魔化黄帝。其实，如果DOMO小组是在大陆的一个制作团队，可能大家会更加宽容和理解一些，偏偏他们身处台湾省这样一个话题地区，再有这样的作品出现便自然容易让人联想。所以，与其说是DOMO的有意而为之，倒不如是大家看待问题和解释问题的方法不同而已。

《汉之云》的价值观表面是在引导大家去思考战与不战哪个对于人民更加“王道”，实际从更深层意义来讲，《汉之云》是在表达一种对超凡脱俗理想化情感的渴望，这也和历代《轩辕剑》追求理想国的概念相吻合。不同的是DOMO在追求过程中一次次否定理想国这样一种“绝对完美”的可实现性，却在这一次的完美情感面前做出了妥协。在游戏中，对理想化感情的释放不仅仅体现于没有躯体的4位巫山仙女身上，更是绽放在整个乱世三国的诸多历史人物与《汉之云》笔下的各位主人公之中，并且最终升华在数百年后的朝云和耶亚希的灵魂之上。所以，笔者认为《汉之云》中的情之真切已经高于之前所有RPG的感情刻画，因为灵魂上的情感对立早已超越简单的生死患难。

在这样的价值观之上，只有一个好的角色来驾驭剧情才能彰显剧本的力度。游戏中我们一直控制朝云作为主人公，《汉之云的“反战思维”之我见》一文说诸葛亮似乎是游戏中隐藏的主角，而依笔者之见，在游戏中，耶亚希更像一个被刻意边缘化的核心人物。结合游戏可以类比，与其说制造者设定了一个纯真无邪的耶亚希来反衬剧情，倒不如说制作者本身正是耶亚希的现实写照，一个追求理想化的和平与幸福、并不成熟却非常可爱的人，不禁让人回想起《苍之涛》的那个同样童真的小车芸。而从游戏所想要表达的观点来看，笔者不同意这是制作者蓄意批判诸葛亮，它更像是一种期待理想化国度而所表现出的一种不成熟的叛逆，它充满了对世界和平的热爱，只是这种热爱是带有无比的童真与不切实际的狭隘性。但我们总不能说耶亚希是个恶人或者傻瓜吧，所以，不如去感谢这种纯真与无邪的存在，然后用善意的眼光去评价它。笔者也一直认为，耶亚希虽然身处乱世并反感战争，不过这种感觉与认知会随着时间的推移而改变，因为战争在某些时期是不能避免的，为了小爱而放弃大爱是不理智的，也是不能用战与不战去衡量的。战争固然残酷，但如果一场牺牲了少数人却为后世更多人赢得了自由和和平的战争则是最大义并且大爱的，只是战争这种表现方式充满了无奈而已。

正如前文所述，因为大家过多把精力都关注于诸葛亮等人物和事件的妖魔化上，对游戏本身的优劣得失则少了些许理性的观察。《汉之云》剧本最大荒唐之处并非妖魔化了诸葛亮，而是将如此大气的一个剧本架设在四仙女谈恋爱这样令人啼笑皆非的事件之上，并且对白中充满了苍白的说教。笔者甚至认为横艾是《轩辕剑》历史上最为失败的一个人物，简直就成了给玩家直接强加灌输思想的说教者，不免令人唏嘘。主导玩家的应该是游戏散发出的思想，但思想的主导并不意味着很直白地交代所有对错是非，在这一点上，《轩辕剑》的高度则无法与《寂静岭》这样人文艺术发挥到极致的游戏相媲美。《汉之云》为了表达剧本作者的观点，一再严肃地强调DOMO人的历史观，把很多应该很隐晦的东西交代得过于直白和坦荡，最终结果就是本来可以让大家无限去幻想的东西变成了一成不变的定论。例如魏延踢七星续命灯这一情节，完全可以不把魏延的人物体现出来，直接将七星续命灯推翻，一旁映出一个身影配上一句旁白“哼”即可，这样既表达了制造者本身的意图，又不至于过于直接触碰玩家们的忌讳，而且使游戏的可探讨性大大增强。只是这样老谋深算的设计在游戏中几乎全



游戏中着力表现了战争为人民带来的苦难

部借横艾之口被急功近利的直接表述所替代，在很大程度上也体现了游戏制造者本身的心态浮躁和心理上的不成熟。

当然《汉之云》一如既往保持了外传有着优秀结局的优点，外传之所以被玩家看好，是因为外传的剧本往往主打煽情戏，尤其是历代外传的结局更是被玩家们津津乐道。《汉之云》的结局确实也让人倍感意外，当朝云真的和耶亚希拥抱在一起，笔者一下就想起经典电影《这个杀手不太冷》里的杀手里昂，他对小女孩的感情是爱情吗？主演让雷诺认为不是，而导演吕克贝松却说其实要表现的就是爱情，或许《汉之云》也正是希望得到这样的争议，才能最大限度传承轩辕文化吧。

《轩辕剑》一直在用善意的眼光去解读历史，尽管有时候略显固执，但崇尚墨家“兼爱非攻”的DOMO本身是充满着“善”和“爱”去诠释每一部作品的，我们有理由相信，《汉之云》里一些历史观点的表达是DOMO的惯性使然。在如此惨烈的单机游戏市场，有这样一部充满争议的优秀作品问世实在是我们每一位真正热爱国产游戏玩家的幸事。P



奇幻世界法师随谈

□湖北 李喆

在任何一部以中古奇幻为背景的小说、游戏或其他形式的作品里，法师都是不可缺少的角色。他们通常普遍存在于各样的冒险小队里，或者以各类NPC的形式出现。即便是非正统欧美奇幻的日韩甚至国内仿制的类似背景的动漫、玄幻作品，法师形象依然是剧情发展中不可或缺的。

在任何一个奇幻背景的冒险小队里，法师都是不可缺少的角色

法师，或者也被称为魔法师、魔术师、贤者、咒术师，总之就是“差不多”的这类人物形象，穿着宽大的长袍，身体孱弱但能力强大。在RPG里，他们通常都是文雅的知识分子，有高雅的兴趣爱好，高傲，喜欢住在避世的高塔里搞研究，真正了解多元宇宙的奥秘，无论正派反派，都极富人格魅力。

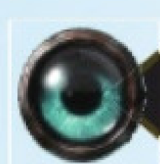
法师们大多数能力是来自于后天学习而非先天继承，这点与DND的术士先天魔法血统不同。部分法师也许会有自己的神祇信仰（譬如费伦神系的魔法女神密斯特拉），但是他们的法术能力绝不是来自于信仰，这点又与牧师等神职不同。神职者身为神的使者，其最大限制就是自己的能力永远不可能超越自己所信仰的神祇，所以即便是神职类角色获得了神格，也不可能超越所信仰神祇的神格。但法师不一样，法师是无所拘束的强者。巫妖是法师面临死亡却不甘心自己的命运，在付出巨大代价后，转变为不死的施法者。一个代入了巫妖模板的法师角色绝对是新手队伍噩梦的存在，就像《博德之门》里的半神巫妖康葛斯、香格拉（当然被第一个研究透的也是他们，谁让他们掉装备）。他们生前都是法师，绝对不会是什么术士、牧师之类。

在DND冒险队伍中，比起术士而言，法师的魔法任务一般是灵活多样的。一句老话，“一个有所准备的法师是无敌的”。虽然比起术士，法师每天能施放的法术少得可怜，但是已知法术的庞大数量，每天记忆法术的特性，比术士就灵活得多。法师可以根据次日队伍可能发生的危机预先准备法术，而术士由于已知法术的匮乏和每天施放法术数量的庞大，几乎记的全是主攻击性法术或者辅助攻击法术。较为有趣的比方是，一个带着强大术士的队伍被追兵围追堵截，遭遇战中可能很快就能轰杀对手；但一个带着强大法师的队伍呢，也许可以先用预言系法术预知敌人的位置，然后巧妙避开，甚至直接开集体传送法阵逃离到几里之外。

法师们的人际交往范围是比较狭窄的。由于法师这样的学者身份，通常会有个学会类型的组织一起研究法术，这样的组织如费伦的耐色瑞斯，艾泽拉斯的提瑞斯法议会或肯瑞托。法师们还修建起高高的象牙塔，深居简出，有大量的学徒伺候生活起居，有机械或魔法驱动的魔像保卫，强大的法师甚至会设立魔法结界在塔的周围。所以在DND里最人多嘈杂、最易打听情报和招募人才的酒馆里，很容易可以招募到战士、盗贼等角色，但绝对招募不到专职法师（兼职法师或者转职法师大概可以，因为他们还有很多其他职业的生活习惯在里面）。这又和术士完全不同。术士有传奇的身世，血统里也染上魔法，根本不需要学习就能施法。这样他们通常有更多的时间去干别的事，例如从政、经商什么的。DND历史中不少强大的术士原来就是医生、商人、军阀、国家要臣甚至普通农民，更有可能他们的双亲之一就是龙类或者恶魔。这样他们一出生就地位显赫，结交他们的人也鱼龙混杂，所以术士一般更平易近人，不像法师那么高傲。我想这也是为什么DND3版规则后，术士的施法依据属性是魅力的原因吧。



法师们大多数能力是来自于后天学习而非先天继承



奇幻历史上的名法师乱弹

《指环王》里的甘道夫和萨鲁曼

这两位死敌应该是知道的人最多的。《指环王》当年带来的影视风暴席卷全球，就算一点不熟悉奇幻的人，也记得那骑着没一丝杂色的白马奔驰在荒原上，白袍白须白杖潇洒而慈祥的老人以及他的死对头。影片中的甘道夫总是带着和蔼可亲的


来自《指环王》的甘道夫总是带着和蔼可亲的微笑


法师的强大和脆弱是一体的

微笑，浑身被一种正派的慈爱所包围，关键时刻他勇敢、强大、可以信任以及依赖，有时候还有着孩子般的顽皮。但是原书中他的形象则不尽如此，给我印象较深的是护戒小队被暴风雪困在山上的时候，大雪封路，有人提议让甘道夫召唤火焰化雪前行。他先是不愿意，认为这是苦活累活，魔法火焰用在这样的地方实在浪费。但后来迫于生存压力，无奈还是只能这样脱困。但走在队伍最前的老甘一路嘀嘀咕咕表示不满，在后面的章节中，他还逞口舌之快报复了那个出主意的人（忘记是谁了，好像是金霹吧），真是很有趣的一段。

而甘道夫的宿敌萨鲁曼，则是一个具有更强大力量的野心家，典型的守序邪恶阵营人物。维基百科里这么形容：“萨鲁曼不同于甘道夫，萨鲁曼为人傲慢。他知道自己作为最强有力的埃斯塔力，毫不掩饰对瑞达加斯特的蔑视。但萨鲁曼不是傻瓜，他体会到甘道夫的力量，明白最终甘道夫的力量与他均等，可能还更强大。于是他开始变得嫉妒甘道夫，最终说服甘道夫远离圣白议会。”虽然厉害，但萨鲁曼终究还是被推倒了，谁让他是大反派呢？

黑袍雷斯林

说到野心，不得不提到“龙枪”系列里的黑袍雷斯林，这是奇幻文学史里塑造最成功的形象之一。这个邪恶的法师，黑色长袍，金色的眼眸中跃动着火焰，高傲而冷酷，身体极度虚弱，野心却大得不可思议。雷黑袍和崔斯特一恶一善，并称为奇幻世界两大传奇黑人，其粉丝遍天下。小说的最后，他甚至准备屠神，自己封神成为宇宙的唯一神。而由于他自己的毁灭本质荒芜寂灭的内在，在小说的结尾，他放弃了这一打算，让无数粉丝为之遗憾，然后创作的同人续写也很多。

艾德温（娜）Edwin/Edwina

如果前面所说的几个人物的共性是强大，那么艾德温则不然，他甚至可以说是一个胆小、怯弱的人，还个性傲慢，惟利是图。但我认为这是一个最接近真实的人物，被刻画得血肉丰满，甚至是《博德之门》所有原创NPC人物里塑造得最好的。就算在玩家的主角光环下，这个NPC依然毫不显得暗淡。他基本上符合前面所描述的所有担任法师职业的人的性格特点，除了智力和体质，其余属性都是10，这是DND里的人类未经过任何训练正常发育的标准数值。这也表明他在其他方面是个再普通不过的人类罢了。

这么一个普通的人类、并不强大的法师，是如何在人物形象上大放异彩的呢？答案是性格。首先是如孔乙己般的穷酸。他看不起所有的人，认为他们全是无知的猴子，但表面上还要装作与他们合作。他的所有台词后面都标注括号以表现这个人的心口不一，小算盘打得啪啪响。如果用鼠标点他，最经典的一句就是用很慢的语速说的“One day……one……day……”好像潜台词就是“总有一天我会让你们这些（小瞧我的）人看看，总有一天！”真是把心理活动刻画得入木三分，这也符合现实中一些知识分子的想法（确实，如我）。虽然是奇幻世界，但很多细节给人真实的感觉。作为一个法师，首先在社会身份上必须是一个受过高等教育的知识分子嘛。

其次因为高傲，通常还很要面子。以他的个人主线任务冥界卷轴为例，拿到这个卷轴后他说服主角把卷轴给自己研究并欣喜若狂，称研究这个卷轴是其几辈子的心愿，但最后弄巧成拙，把自己变成了女人——艾德温娜。面对这个自己争取来的麻烦，还要尽力掩饰逐渐变化的嗓音和体形，内心的痛苦与表面的高傲形成的鲜明的对比。读了他令人爆笑的台词，就能真正体会到什么叫“死要面子活受罪”了。

琼·艾瑞尼卡斯

《博德之门 II》里的大反派，从头到尾迫害主角的大魔头。可是很多玩家最后不但不恨他，反而有些同情之心。在游戏之初，主角就是被囚禁在他的地牢里，他以一个疯狂的魔法师及科学家的身份出现，用各种手段折磨着可怜的主角。然后在主角几乎已经重新获得自由的时候，以一人之力轻松干掉了两队蒙面法师会的人并带走了他的妹妹，引发这个环环相扣的故事。之后又三番五次出现在主角的梦境中，以极富有磁性的嗓音说出极富有哲理的话。那高大的身躯（对，这个法师并不瘦弱）和强者的自信，怎么能叫人不印象深刻？

当主角到达精灵王国的时候，才一步一步揭示他的身份之谜。曾经是精灵王国最富有天赋的年轻精灵法师，也是精灵女王最亲密的恋人。在因为野心被剥离了精灵精魂后，失去了大部分力量，变成了这样一个生物，寿命甚至没有一个人类长。那些曾经甜蜜的爱情和事业的成功日夜折磨着现在的他，由爱生恨被复仇夺去了理智。而主角体内的巴尔灵魂则是他复仇最佳的工具——好一个狠毒但幽雅、狡猾又深沉的魔王！


甘道夫对抗炎魔，显示出了他的强大



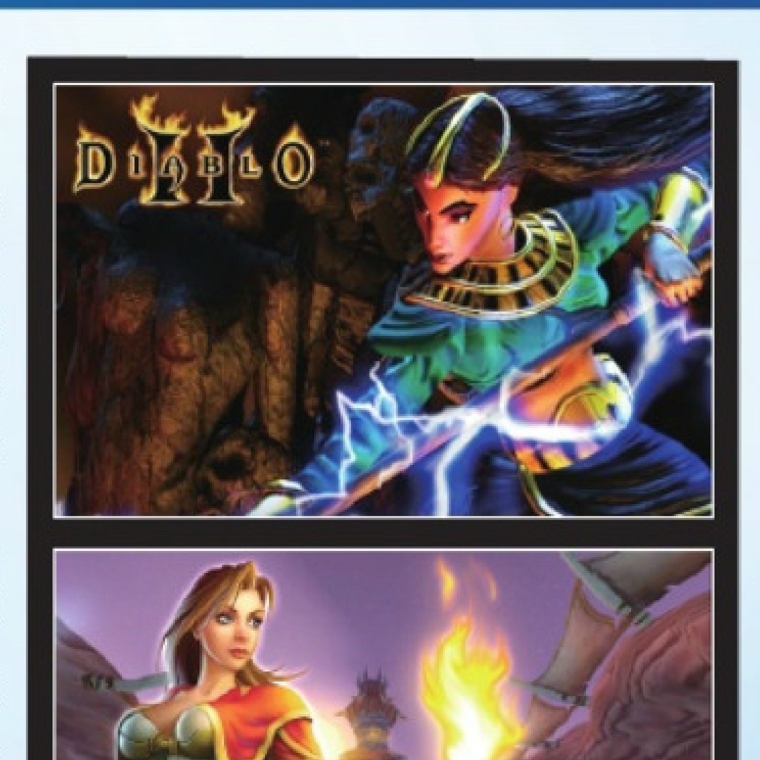
具有两面性的法师形象

传统DND规则里，很多地方要再现一个现实没有存在过的世界，所以平衡性并不是那么重要。我们认为奥术的力量是至高无上的，法师和施法系职业的强大也是玩家公认的，但是，“一个战士/游侠再怎么废柴，喜欢他的人依然会去扮演他”。从角色扮演的角度来看，流行的游戏也必须看重平衡性。如果一种职业过于强大，使大量玩家趋之若骛，导致其他职业弱势和游戏不平衡，最终会使游戏失去其游戏性。

基于这个理论基础，像《无冬之夜》这样的游戏用装备来平衡职业间的差距，而《暗黑破坏神》和《魔兽世界》这两款

暴雪的巨作，游戏规则则从零开始，再根据平衡性和玩家的反映做出调整（看看暴雪发布的大量游戏补丁吧）。在这个背景下，法师的强大进攻能力会与体质的虚弱共存。

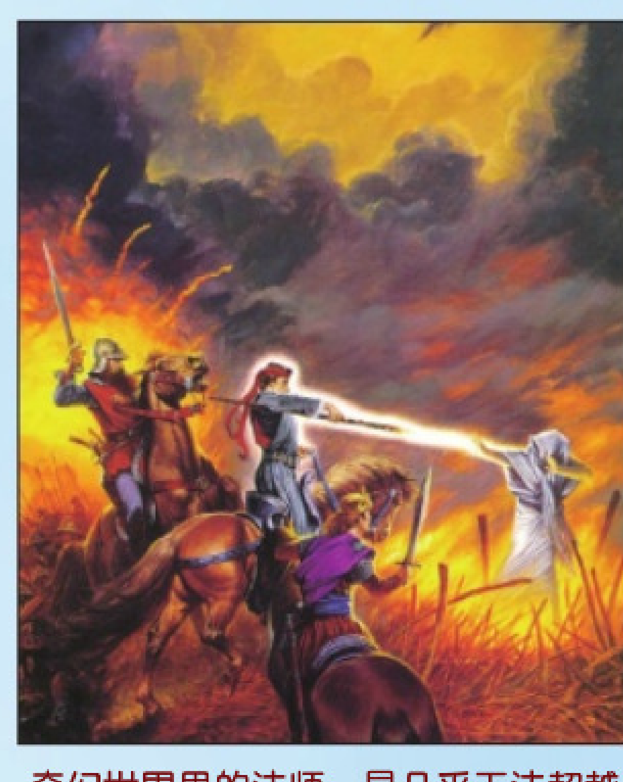
在DND里，法师有可能在奥术的支持下变成一具肉搏机器，在短时间内，甚至比专职的战士还能抗打。谭森变形术和高等加速术的存在，让法师变成了比同级野蛮人更可怕的杀手，像法师兼职的战士或者法师转职的剑圣，都是作为逆天的肉搏职业而存在的。但是在现代的游戏中，法师就不可能这么牛了。读书人就是读书人，搞研究的人体质和力量永远不可能超越一个屠夫。没错，现代游戏里法师就像一个手术刀片，迎着它的锋刃能很容易地把东西切开；而从它的侧面，也能很容易地把它掰成两半。



暴雪似乎很喜欢把法师设定为少女形象

在《暗黑破坏神》里，法师不再是深沉稳重的长者形象，而成为有着火一样热情的年轻少女，柔弱而坚强。以至后来很多跟风游戏都把法师设定为少女形象，这也许是对法师形象描述上的一次革命吧。再来看看《魔兽世界》里的法师。艾泽拉斯大陆的法师如果和费伦大陆的法师比，虽然只有简单的几种攻击法术，但每天能随意使用极大数量的法术，这些描述几乎有点像DND里的术士了。而相对应的WoW里的术士则是暴雪完全原创的，设定为和恶魔签订契约的施法者。法师作为团队的基本辅助，虽然没有神奇的预言法术，但在制造生活用品和集体回程方面却是唯一的提供人。可惜的是，WoW里的法师越来越偏向于短而快的施法，瞬发的法术在PVP里是最好用的；而就算是在PVE里，移动战中瞬发的法术依然好用。这符合游戏性的需要，但是却逐渐远离了吟唱法术这充满魅力的传统，超过4秒吟唱的法术即使再强大也毫无意义。至于那些穿越时空位面、旅行于星界之间甚至让时间停止的长吟唱法术，是不可能出现在这个世界里的，这让人稍觉遗憾。然而，我觉得WoW里的法师在精神上却与传统的法师依然相通。前面说了，法师是无拘无束的强者，甚至是能超越神的强大而存在的人。在WoW里，虽然超越神不过是做梦，但是通过操作，也能实现其他职业视为几乎不可能的事，甚至能完全解除掉装备的束缚。相对于网络游戏，电影和小说则老实得多。现在影响最大的作品当属“哈利·波特”系列，但严格来说，哈利·波特以及邓不利多这些形象应该算是巫师或者魔术师，和法师在概念上还是有一定区分的，所以这里就不再深入分析了。

法师的集群及奇幻里的法师社会


奇幻世界里的法师，是几乎无法超越的强者

前面说过，在奇幻世界里一个高傲的专职法师对于普通人是难以沟通的。一般的法师都很傲慢，并不如其他职业的角色那样平易近人。对于法师来说，最好接触的人也许就是另一个法师了。所以呆在市井的法师通常会有个集群，像各种各样的魔法行会，通常还有个强大的行会领袖，不是有着高超的法术能力，就是有着极深的人脉。

魔法的传授，在普通人眼里一般是视为机密的事，是超自然存在的，必要时是能打破万有引力及其他物理定律的，绝不随便外传。所以，一个法师学徒在成长为一个强大法师过程中，必定是生活在这样一个群体里，做着艰苦的杂役，受着最低等的待遇，通过时间的积累学到真正的奥秘。法师学徒是这个封闭的象牙塔小社会里的重要组成部分之一，如《冰风谷》里碎魔晶的拥有者凯梭以前就是这么个卑微的身份，导致了他日后的畸形心态。

同样，法师们都是有自己预谋和打算的人。对于法师们来说，行会的领袖是个极具诱惑力的目标，集权利荣耀和力量于一身。所以，就像政客一样，有机会成为下任领袖的强大法师们都有着自己的派系和亲信。私下里甚至可能为利益做出狠毒的勾当，包括挑拨、诬赖、雇佣刺客等，都是小说情节里比较常见的。

这里要特别说一下《英雄无敌》系列里法师城邦的设定。这基本就是另一种“哈利·波特”里的魔法社会，有着自己的行政自治权，自己的法律和自己的军队。特别是《英雄无敌Ⅴ》里的银色城邦，完全悬空的一座环行城市，一个被称为“九之轮回”的术士议会统治着这里，他们相信“所有的奥秘迟早都会被理解与掌握”。在这里，魔法已不再成了奥秘，而是人人必须学的知识，就像我们现实社会里学校教的东西一样。社会上会根据魔法能力来确定你的社会地位，就像现实社会里的学历一样，不会魔法的人是被视为二等公民的。当然，这个创意最初是始于《格列佛游记》里的描述，但是，3D化的游戏第一次把它如此具体地展现在了我们眼前。连这个城市里的军队也全是魔法驱动，哪怕最强大的泰坦灵魂，经过魔法的处理也能灌注到金属外壳之内，成为最强大的城市卫士。



《英雄无敌》系列里一直有法师城邦的设定

结语

奇幻世界里的法师，是几乎无法超越的强者的存在。特别是在最传统的TRPG里，富于想象的玩家们通过自己的创造力塑造了一个个经典形象。虽然TRPG不再繁荣，但是这些经典形象却永远不过时。这个世界里的强大法师们，随意穿梭于时间流中，往来于各个主物质界之间，动辄违反着物理定律，确实是作为玩家们的偶像而存在着。至于现在的韩日流行文化中有很多直接使用欧美文化成品的拿来主义，稍做加工就变为自己的原创，大量出现在韩日动漫、网络游戏及小说里。但世界观上的缺失，使这样的东西没有灵魂，空剩下了华丽的外表，笔者这里就不作评论了。

▶记者探营

“跑”向职业化

在很多人眼里，《跑跑卡丁车》只是一款卡通类的休闲游戏，和赛车无关，也没有什么可玩性。但是这样的看法无法解释《跑跑卡丁车》在国内的高人气，也无法解释当前正在活跃着的大大小小的“跑跑”赛事。就像电子竞技刚刚在中国大陆地区起步的那几年一样，《跑跑卡丁车》这款看起来不太起眼的网络游戏，正在循着电竞前辈的足迹，探索自己的职业化道路。

■本刊记者 小虾　特约记者 兔子尾巴

家住江西南昌的徐劲现在有两个身份，除了本职工作外，他还是《跑跑卡丁车》“POP职业联赛”的总负责人。POP职业联赛是从2008年开始举办的一项《跑跑卡丁车》赛事，3月30日，首届联赛刚刚落下帷幕。这只是一次为期不算很长的线上赛事，但因为吸引了目前国内顶尖的《跑跑卡丁车》“车队”参与，在玩家中已经有了一定的影响力。徐劲说，这项赛事能够吸引人，一是缘于灵活的线上比赛方式，二是因为目前国内还缺少组织严密的大型赛事。

民间力量的兴起

《跑跑卡丁车》的职业化探索，首先来自于它的诞生地——韩国。因WCG培养起来的商业化氛围，使韩国的电子竞技不仅仅限于几个WCG的正式比赛项目，也延伸到了一些竞技性很强的网络游戏中。在国内，《跑跑卡丁车》的高人气和易于上手的特点，为它进入竞技领域奠定了基础。游戏的运营商世纪天成每年都会举办官方的K1锦标赛，此外还有WGT、CIG等全国规模的电子竞技赛事。但是和这些官方主导或有成熟商业操作的比赛相比，“民间人士”创办的各类职业和非职业赛事，则形成了一股更强大的力量。

《跑跑卡丁车》赛事的兴起和单机电竞项目的发展有些类似，也和网络游戏的网吧推广模式有关。《跑跑卡丁车》的玩家群体比较广泛，年龄不受约束，15～30岁的玩



《跑跑卡丁车》官网常常发布的赛事新闻，分为官方赛事和区域赛事两种。据比赛组织者介绍，对区域赛事，官方基本上采取支持的态度

仅仅是序幕的拉起——写在首届POP职业联赛之后

两部总计时长近25分钟的首届POP联赛决赛视频，于4月5日在各大视频网站正式发布。这两部由“跑跑”第一视频工作组FTM制作、2007年K1总决赛主持人米米解说的视频，短短几天内就吸引了数十万“跑跑”爱好者观看，POP联赛也以强势姿态进入了公众的视线。

一、规模与水平的两者兼顾

前身为CNN联赛的POP联赛，采取了线上的比赛形式，组队赛与个人赛相结合，分单、双数月分别举行。如果某月的联赛与其他大型赛事冲突，则调整比赛时间或取消当月赛事。每月联赛前3名的车队或个人，根据名次分别获得1000、500和300元人民币的奖金。因为参赛条件便利（无需像线下赛那样消耗差旅费和大量时间）以及联赛持续时间长、奖金总额相对较高的优势，成功吸引了国内几乎全部的“跑跑”顶尖选手参赛。


决赛时整装待发的双方车手

3月15～30日期间在周末进行的首届POP联赛，总计有57支车队参加。除了特邀的ADO车队外，其他车队通过残酷的单场淘汰赛，决出8强的另外7个席位。ADO和4TClub作为强者中的强者脱颖而出，闯入了最后的决赛。

二、出乎意料的巅峰对决

决赛双方出场阵容为：

4TClub：严欢、张博、松鹤、小D；

ADO：小风、T1、小凡、雨辰。

决赛的第一张比赛地图是堪称“国图”的城镇高速公路。显然，ADO在赛前准备和状态的调整方面要优于对手，甚至在首圈高速公路段下坡后就占据了前4的位置。第二圈，4T的王牌选手严欢有机会突破对手的封锁，但负责保护的小风却狠狠地将严欢卡在了路边——就这样出乎所有人的意料，ADO居然在首局以一个Perferct完胜对手。

第二、三局比赛的地图分别是森林发夹和沙漠旋转工地。这两局比赛中，4T都在开局阶段占据了领跑的位置，但都被ADO凭借着强硬的“身体对抗”在第二圈反超。被逼到悬崖边上的4T终于在第四局的冰山滑雪


决赛首局中小风的卡位奠定了完胜

家都有，对任何网吧、企业都可能带来良好的宣传效果。在网络游戏领域，一般来说，游戏运营商出于推广游戏的目的，会自上而下地举办各类游戏比赛和活动，以聚集人气。但《跑跑卡丁车》的许多赛事和运营商没有太大关系。虽然有时候也会通过区域代理与运营商联系，在官网发布消息提高赛事的知名度，但许多小型的非职业比赛是以网吧为中心开展的，由网吧组织比赛选手、提供或联系赞助和比赛场地。

这样的实地比赛有地域性的限制，往往是同一城市的玩家才有机会参加，对于希望依靠比赛来提升知名度的网吧和赛事组织者来说，这样的比赛规模已经足够了。但是小型赛事的问题是，大多数的比赛奖励无法达到参赛者的期望值，很多比赛只能提供一些游戏周边、点卡等“小奖品”。许多“跑跑”的圈内人，包括赛事组织者、职业玩家在内，都期望这款游戏可以迈入真正的职业化道路。这也促使许多人开始筹划更大规模的游戏赛事。

徐劲认为，玩家对《跑跑卡丁车》赛事的渴望原因很简单，就是因为大家需要。“如果一款竞技游戏缺少一个玩家同台竞技的平台，多数人就不能从中获得应有的乐趣，就会慢慢退出这个舞台。”徐劲打了个比方：任何玩家都想跟现在的“ADO、小风”交手，但他不可能天天坐飞机去参加那些赛事，只能通过线上比赛这个平台让大家有更多的接触。

明星车队的诞生

《跑跑卡丁车》这块新开垦的电竞土地吸引了许多人的关注。许多最先参与到《跑跑卡丁车》比赛中的人，都是这款游戏的忠实玩家。“‘跑跑’确实是款休闲游戏，但竞技性太强了。比如道具的使用，就需要特别灵活的思维与判断。”徐劲告诉记者，“一般来说，新手只会平跑（‘跑跑’里俗称‘抓地’），而高手要运用到漂移、连喷等技巧，再高一个层次就是Link喷，最佳化漂移。这些技术都是练出来的，不是一两个键按下去就能发动。一个入门者去看高手跑，会感觉那就是‘跑跑’里的桑巴。”随着比赛的增多，一些网吧或是电竞赛事的组织者开始出面组织“车队”，吸引游戏中的高手加盟，参与各种比赛。典型的如知名的ADO车队，是由长春市的阿道网络空间出资组建的；4TClub车队则是由北京利达鑫铁艺制品公司成立的。一些“跑跑”玩家也适时转变身份，以自己的名义组织了俱乐部，如HERO车队。


小风在WGT 2007《跑跑卡丁车》全国总决赛上


4T车队在紧张的比赛中

战绩往往是一个车队兴旺的基础，ADO、4TClub、Ju龙、纵横等国服的顶级车队的名声都是靠比赛“打”出来的，有了名气还可以吸引知名的选手加盟。它们的胜利自然而然地吸引了赞助商的青睐，ADO车队最大的赞助商是Intel。Intel作为这支车队的“一级赞助商”，提供资金、服装和其他装备，还有其他赞助商负责车队日常在游戏币等方面的开销。ADO车队设有管理层、工作组，拥有8名签约车手和


比赛录像在视频网站上获得了极高的点击率

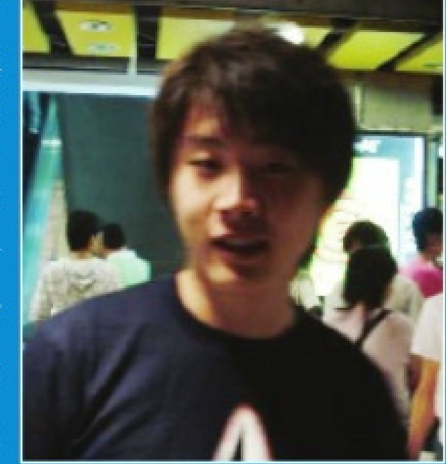
场绝地反击，将比分扳成了1：3。关键的第五局中，ADO的小风在城镇万里长城上再次展现了自己国服第一人的风采，利用超强的反追能力迫使4T在终点前的连续弯道处失误，不仅自己获得第一，也给后面的队员创造了获得积分的机会，使ADO再下一城。士气大振的ADO乘胜追击，在太空蜿蜒跑道、城镇高速公路和森林发夹这最后3张地图的比赛中没有给4T任何机会，并在最后一局中再次以Peferct完胜，将冠军收入囊中。

三、场外因素引人关注

除了精彩的比赛外，场外一些“花絮”的消息也为“跑跑”的竞技圈增添了茶余饭后的话题。首先是联赛期间，ADO车队的著名选手小熊和京洙转会纵横车队，让玩家纷纷猜测ADO车队的整体实力是否会受到影响。作为国内的强队之一，纵横车队并没有派遣两位“新人”出战，但也仍然闯入了四强，最后憾负于维纳斯车队屈居殿军。至于让人大跌眼镜的决赛比分，更是有小道消息说，4T的队员在决赛前全体到网吧包夜训练，没有得到充分休息影响了状态。或许我们可以理解为，绝顶高手之间的对抗，稍有失误就可能导致一败涂地吧！

四、结束意味着新的开始

能够欣赏到更多的高水平比赛，这对普通“跑跑”玩家而言无疑是件幸事。POP联赛组委会负责人徐劲说，超乎预料的参赛规模导致了联赛在一些细节问题的处理上并不完善。从第二届联赛开始，这些细节将会得到调整和改善。例如，首届联赛为了减少网络延迟带来的影响，将比赛时间安排到了周末的上午9点。在经过实际运作的检验后，第二届的比赛时间将会调整到上午10点，以便选手可以更好地休息和调整，在比赛中发挥水平。在第二届联赛的个人赛部分，主办方通过首届联赛中各个车队的排名进行了特邀选手名额的分配，这样可以较大限度地避免高水平车手提前遭遇。相信随着联赛进程的深入，可以根据历史战绩来完成分组等赛事组织过程，让整个联赛向有序和完善的目标发展。




为车队夺冠立下汗马功劳的“ADO丶小风”

在本文截稿前，第二届POP联赛个人竞速赛的报名已经结束，并确定于4月19日开赛。总计2000多名车手的报名人数，已经使POP联赛成为国内参与人数最多的《跑跑卡丁车》线上比赛之一。对普通玩家来说，除了可以欣赏到更多的精彩比赛，还可以免费报名争取到与顶尖高手进行对战的机会。相信重在参与的竞技精神和促进整体竞技水平提高的良好愿望，会在比赛中得以展现。


4T车队部分成员合影，左起分别是：松鹤、西瓜、崔建、小D和BoA

5名非签约车手。签约车手全脱产，采用全日制的训练模式，有工资奖金。同样，4TClub是由全国范围内的“跑跑”高手组成的。4TClub的创办人崔建是一名北京理工大学的学生。起初他只是一名《跑跑卡丁车》玩家，后来发现了其中的商业价值，就转行去做管理了。目前，他的俱乐部活跃在各项赛事里，是一支很有雄心的新兴力量。

崔建谈了自己组建车队的经历。“2006年12月，我开始接触《跑跑卡丁车》；2007年4月成立了CJ车队，成立之初就是以职业车队的名声对外。因为当初职业车队很少，加上友谊比赛打得多，经常获胜，所以在短时间内有了名气。”崔建说，“当时，正赶上豪门车队TGames解散，我吸收了两名车手，7月份他们获得了ChinaJoy全国总决赛的入场券。虽然在决赛上没有取得好成绩，但让我注意到了赛事的重要性，在赛场周围都是赞助商的广告。经过洽谈，我又吸收了一些国内的明星级选手，整合实力，车队也更名为4TClub。”

崔建说，他的俱乐部已经有了正规电竞俱乐部的雏形。4TClub有自己的活动和训练场所，有西安和贵阳两个“分基地”。俱乐部的签约选手全脱产，在分基地进行训练。通过一个阶段比赛的战绩，签约选手每月可以领取高低不等的工资。“总之，全部按职业化操作。”他总结说。当然，靠比赛奖金并不能让俱乐部一直维持运转。现在，崔建不仅是一个俱乐部的负责人，还是线上和网吧比赛的组织者。“我可以用车队的名气去组织比赛，一般是我出策划，然后执行，找各省的网吧或是企业合作办比赛。给网吧做比赛可以得到一部分费用，另外赛事也有广告和赞助。”



ADO车队包揽WGT 2007《跑跑卡丁车》全国总决赛冠亚军

职业化的探索

《跑跑卡丁车》赛事的火热，也催生了一批明星车手，他们成为几家大车队争相签约的对象。有明星的光环，有万众的瞩目，“跑跑”的职业化道路似乎是一片坦途。但是很多人也有清醒的认识。

一位不愿意透露姓名的职业玩家表示，职业化对他们来说有短期的益处，但也有压力和长远考虑上的担心。压力自然来自于比赛。现阶段大多数职业选手的比赛收入还达不到期望值，他们期望努力训练在大型赛事上折桂，平日里还要赶场去参加各种网吧比赛。“顶尖职业玩家可以在网吧打表演赛，‘与民同乐’，收入也不错，但大多数人的生存状况并没有那么风光。”与选手的境遇一样，大多数号称职业的车队，实际上可能并不够职业化，一些相对大型和职业的车队也只是在烧钱。


4T的部分成员在聚会中

曾辉是ADO车队的现任队长（车队ID“ADO、小贝”），曾经担任过TGames、JNH、HERO、520XJ等多家职业或半职业车队的正副队长，并且兼任FTM视频制作组的副组长。曾辉认为，《跑跑卡丁车》目前还没有真正意义上的电竞赛事。“‘跑跑’作为电竞发展，必然要有一定的政策支持。‘跑跑’在近两年职业化的探索道路上暴露出种种弊端和不足，市场不规范、职业化的不成熟、从业人员专业素质偏低等，都限制了它的发展。”他着重提到，缺少大型线下比赛来刺激市场也是限制职业化发展重要的原因之一。


严欢和张博，4T车队的明星车手



彭秋建代表ADO车队前往韩国汉城参加中韩友谊赛

冷威是一位电竞赛事的策划者，办过多次地区性的电竞比赛，同时还是POP职业联赛的“组委会总顾问”。冷威的看法很独特。他说，他现在筹划的这些比赛“就是在玩”，并不期待在现阶段有什么回报。“现在大家都在造势，有点群雄割据的味道。等到模式成熟了，大家合并在一起，那才是赚钱的时候。”但对于模式具体是什么，冷威没有给出他的答案。

作为POP联赛的组织者，徐劲曾经是一名车队的组织者，后来组织车队的困境让他放弃了这个打算，现在他只想一门心思把比赛做好。“在韩国，赞助商都已经直接赞助到车队上了。我们目前只能通过赛事去推广自己，但现在有影响力的赛事也相当少。”徐劲拿他刚刚办完的比赛举例：“其实现在的线上赛事也是小打小闹，我目前只是尝试性地搞。就算冠军奖励1000块钱，够管理还是够队员用呢？”徐劲认为，如果运作得好，让更多人了解《跑跑卡丁车》这款适合电竞的游戏，应该会有更多的赞助商介入。“我搞联赛也是因为‘跑跑’的比赛少、奖金低，但现在已经有玩家在退出这个比赛了。”

他强调：“如果有大赞助商介入，有更多的比赛，我更热衷于跑车，而不是搞联赛。”

▶快言快语

网游：春天的眼球之争

2008年的春天，似乎和往年一样充满了希望。新的网络游戏厂商、新的游戏、新的开发计划都“蠢蠢欲动”。伴随这些新兴事物出现的是更同质化的游戏、更惨烈的免费玩家争夺以及更激烈的口水战。有实力的运营商们也没忘记争夺舆论的制高点，金山的口号是做中国的暴雪，王峰的期望是成就中国的EA，似乎只有朱骏喜欢登上《南方人物周刊》的封面，讲述一些和游戏不太相关的事。

■北京 Nero

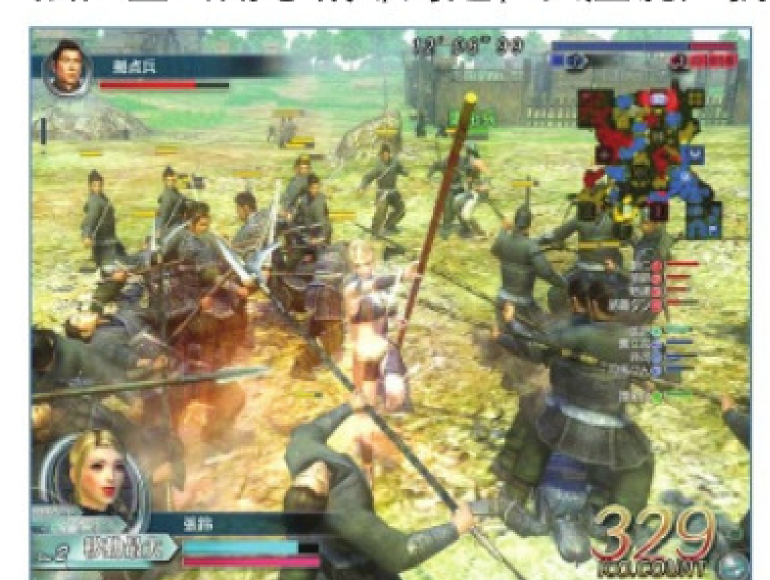
每年的四五月份，春回大地，网络游戏运营商们也抖擞精神，开始了新一年的推广计划。不管是有意还是无意，他们再次卷入了对玩家的眼球之争。

“赶英超美”的豪言

史玉柱永远是这项争夺中的强者。在3月份的《巨人》公测发布会上史总就表示，他给《巨人》公测版打90分，《征途》打85分，国内60分左右的有几款游戏，比如《魔兽世界》《天龙八部》《诛仙》等，剩下的都不及格。

史玉柱在上海说的这番话，被好事者传到了暴雪高管的耳朵里。暴雪娱乐负责产品开发的执行副总裁Frank Pearce很不高兴，随即告诉采访他的人：“如果有公司说我们只有60分，我们要去玩玩它的游戏到底好在哪里。”这一来一往不要紧，史总的话成了某些媒体制造话题的绝好材料。在之后的金山2008网游战略发布会上，就有记者问求伯君，如果史玉柱给他的游戏打90分，你给金山的游戏打多少分呢？求总思考了片刻，笑着说，《剑侠世界》也应该打90分。

其实，在这次发布会上还有一个小插曲。在会后的采访时间里，有位铁杆金山玩家站起来，对“金山要做中国的暴雪”的口号表示了疑义。这位玩家说，我高中时就玩《剑侠情缘》，大学时开始玩“剑网”，现在又有了《剑侠世界》。我是玩着金山的游戏长大的，不要再提什么“金山要做中国的暴雪”。我们这些民族性的元素，暴雪的游戏哪能比？面对这样“激进”的看法，金山副总裁邹涛赶忙回应说，我们要做暴雪当然是从游戏品质这方面来说的，绝不是否定游戏的民族性。


从前期到测试期，有些游戏应用了一整套炒作方案，如《真三国无双Online》

“金山西山居，要做中国的暴雪！”这是2008年初邹涛在珠海西山居的媒体见面会上提出的。邹涛承认：“我们现在还和暴雪有很大的差距，但我们一直在努力去贴近暴雪的水平。每天靠近暴雪一小步，对我们来说都是一个巨大的进步。也许我们可能要花几十年，也许可能无法超越，但我们为我们坚实踏出的每一步都感到骄傲。”无独有偶，在近来的一次媒体访谈中，蓝港在线的CEO王峰也提出了一个类似的看法。在被问到蓝港的目标是否是暴雪那样的顶尖研发公司时，王峰说：“我更愿意在合适的时机提出，我们要成为中国网络游戏业的EA。”

一场莫名的口水战

和这两家公司的高调亮相相比，近日见诸媒体的一桩“公案”，更容易成为茶余饭后的话题。表面上的起因是，一家资深的网络游戏运营商突然向媒体发布声明，称另一家网络游戏公司研发及运营的休闲类跳舞网游，在研发及推广过程中大量模仿了该公司运营的同类产品，从游戏的模式到界面都有嫌疑，并指责这家公司擅自使用了该公司享有独家使用权的歌曲与音乐。这家首先发难的公司，把发布声明的时机刚好选在另一家公司的同类游戏宣布全免费运营的当口，这大概激怒了后者。很快，一篇题为“垄断经营企业露出狰狞嘴脸”的文章在网络上开始反击。文中说：“人民大众对霸王总能摆出一副深恶痛绝的姿态，将批斗之风贯彻千里而绝古今。只要有一点点‘星星之火’，那必定就能成为‘燎原之势’。”这样的阵势可能让双方都轻易下不了台。很快，新一轮的口水战开始了，网站和博客里支持两家厂商的文章和转帖激增。不仅是口诛笔伐那么简单，有的文章中开篇就讲“写手”这一行的行规，并影射某一方厂商请了一些水平和心术不太好的写手参与了这场争执。


不是每一款游戏、每一家厂商都有这样的知名度

也不知事情是否就这么完了。除非真的有实质性的诉讼，在外界看来，这样的事永远只有激烈的隔空叫阵而已，孰是孰非，莫衷一是。但我身边的一位朋友就像着了魔一样，对这两款游戏发生了兴趣。他后来告诉我，其实都是很有特点的游戏，干嘛打来打去呢？

是的，这两家公司大概并不希望真的打来打去，但是客观上，无疑给这两款本来就很火的游戏又添了把干柴。从聚敛玩家的角度来说，这两家公司也许都不是输家，反而是那些提出宏伟目标的公司更容易成为口诛笔伐的对象。这大概和中国玩家的心态有关，毕竟口水战更适合大家没事看个热闹。

和这些有意无意的眼球争夺相反，九城在4月14日突然宣布和暴雪签约《巫妖王之怒》，令许多人感到意外。九城显然汲取了《燃烧的远征》的教训，暴雪在国内也不会有更多选择，继续合作显然是个双赢的结果。尽管有服务器总是宕机这种麻烦事，但总的来说，朱老板可以置身事外，多关心一下他球队的表现了。P

▶在线事件

Nihilum：玩笑或抗争

欧洲当地时间3月31日晚11时37分，Nihilum的会长Kungen在他们公会的网站发布了题为“暴雪遗弃了我们，Nihilum退出”的声明，宣布Nihilum退出《魔兽世界》。他说，“看起来我们是在跟一个千万资产的大公司对抗，他们的唯一目标就是剥夺一个铁杆公会最后的一点乐趣”“我们是一群逆流而上的鱼，一群特殊的鱼类，不想要盛在盘子里奉上的东西，只喜欢接受挑战”……

■福建 风梦秋

声明的语气里充满愤怒：“我们被迫‘测试’PTR的内容来保持领先，或者说跟上其他公会的进度，这是荒谬的。我们不应该测试什么东西，那是（暴雪）内部测试团队的工作。”文中还说，“太阳井门的‘主意’是最后的打击……就好像400米赛跑，每跑100米大家就得停下来等最后那个家伙赶上来。”这个消息的出现引起了轩然大波，马上引起《魔兽世界》玩家的强烈反应。由于Nihilum之前屡屡质疑暴雪的游戏设计，很多人都认为，这次他们是要来真的了。因为声明不是在4月1日发出的，很多转载者甚至特意声明：这不是愚人节玩笑！看到这样的消息有的人惋惜，有的人感叹这是《魔兽世界》PvE一个时代的终结，有的人则幸灾乐祸。

Nihilum的崭露头角

就像很多资深的《魔兽世界》玩家一样，Nihilum的会长Kungen是从原先的世界第一网游《无尽的任务》中“移民”过来的。他的最得力助手Awake以及后来成为Nihilum核心的一些成员，也跟他一起长时间地浸淫在《天堂Ⅱ》《无尽的任务》《卡米洛特的黑暗年代》等网游里，积累了丰富的经验。这个稳定团结的领导团队，也是后来Nihilum能取得辉煌的关键。当2004年底《魔兽世界》开始运营时，他们在欧洲的玛瑟里顿服务器上建立了Nihilum公会，其中有15～20人是从前认识的朋友。开始时他们可谓默默无闻，那时候玩家关注的都是Conquest、NA等一些强会的表现。Nihilum此时还在经历许多普通公会都经历过的种种困难：内部的争吵、出席率的问题、整晚不停地灭团带来的挫败感。好在他们始终都没有放弃，不断努力，终于在安其拉的竞争中，成为世界上第一个击败最终Boss克苏恩的公会。有人说那是因为欧服要比美服更早更新，并恰好在那次更新中削弱了最后的两个Boss，但大多数人还是认为，他们已经证明了自己的实力。



广为流传的一张Nihilum核心成员合影，后排左起分别是rulah、Nme、Awake和Ghorok，前面那个人就是Kungen

随着转服的开放，更多有着争取世界首次击杀（First Down，FD）梦想的顶尖玩家，抛弃了已经在原有公会和服务器上取得的一切，决定加入Nihilum。这无疑是个良性循环。当纳克萨玛斯开放后，Nihilum开始阶段还处于落后地位，但他们很快就赶了上来，并率先击败了最后的Boss克尔苏加德，奠定了他们世界第一公会的地位。



FD克苏恩首次给了Nihilum世界性声誉



这张FD克尔苏加德的合影是Nihilum的经典时刻

巅峰与挫折

当《魔兽世界》的第一个资料片《燃烧的远征》推出时，Nihilum在开始阶段也落在美服的公会D&T之后，但是当2.1补丁更新后，凯尔萨斯王子得到削弱，同时增加了新的顶级副本——黑暗神庙和海加尔山。Nihilum开始发威，他们率先击败了凯尔萨斯，挺进黑暗神庙和海加尔山，一天内就取得了令人无法想象的4次世界FD。更在短短的10天时间、不到两个更新周期内就打通了黑暗神庙，独占所有Boss的世界FD，然后还打通了海加尔山。这样辉煌的战绩让人瞠目结舌。

这样的成绩很容易让人认为，Nihilum就是个Raid机器。他们的确是，但他们也不仅仅是一个成功的PvE公会。随着《魔兽世界》的竞技场比赛开始成为各大电子竞技比赛的项目，著名的竞技战队Mousesports公司开始跟Nihilum合作。Nihilum的竞技场队伍开始在各种比赛中取得出色的战绩，这让他们得到了Intel、Dell等公司的赞助。他们不仅计划在TBC的最后一个顶级副本太阳井高地、在下一个资料片《巫妖王之怒》中继续保持他们的领先地位，在公会的网站建设等方面也有着雄心勃勃的计划。

可事情并不会总是一帆风顺的。关于Nihilum有很多道听途说的传闻，其中最离谱的一个是，暴雪曾经雇佣他们进行资料

片的内部测试。可实情是，他们每次都没有足够的机会进行测试。2.4 PTR开放后他们的遭遇更惨，很长时间内无法顺利地将游戏角色拷贝到PTR上。当公会成员好不容易在PTR上碰面时，还得忍受从欧洲连接到北美的延迟。这时，很多其他公会已经击败了副本里的一些Boss，暴雪正着手关闭这几个Boss战，他们根本就没有充裕的时间去“开荒”。等到2.4补丁正式推出时，欧服又比美服晚一天。在欧服更新之前，太阳井高地里的两个Boss已经被一些在PTR上积累了经验的美服公会打败了，只有欧服公会Sk-Gaming（前身是排名世界第二的Curse公会）后来居上，取得了第三个Boss的世界FD。Nihilum战绩平平，甚至在自己的服务器上都没有取得FD。很多人感到奇怪，Nihilum怎么了？其实Kungen在接受媒体采访时已经道出了原委，特别提到了他们在PTR上的遭遇。Kungen说，他们根本就无意争夺前3个Boss的世界FD，而是计划像以前那样后来居上，争取获得最后两个Boss的世界FD——他们在PTR上还从来没有被打败过。

愚人节玩笑！

就在这次访谈的短短几天之后，Kungen就宣布了Nihilum退出的消息。通过官方的数据库也可以查到，Kungen等骨干成员都退出了Nihilum，加入了其他公会。看起来Nihilum的时代似乎真的结束了。

网友眼中的2.4

网友　三儿：这么多每日任务太爽了！我都不用买点卡（攒金币）了！

网友　鸭子：魔导师平台是一个设计得非常失败的副本，无论是美工还是战斗设计、难度、地形，都是失败的！

网友　朱迪娜娜：我对暴雪很失望。2.4补丁的新鲜感只有一天时间，Bug还是一大堆，新补丁保证会修正的Bug依然顽强地存在。

网友　天火：是的，最讨厌的就是退出WoW会程序卡死的Bug依旧在啊依旧在。日常任务的增加还不错，但是我要说，手上一把小号的人会累到死……



普通难度的魔导师平台就一度让很多人不适应

2.4补丁，《巫妖王之怒》乏味的前奏

2.4补丁除了给顶尖的公会带来新的顶级副本太阳井高地外，最主要的内容就是太阳井小岛上将日常任务跟开门事件结合起来的新设计。通过服务器上所有玩家完成岛上特定日常任务的数量来达到不同的阶段，解开更多的NPC。这样玩家才可以用PvE的Token来换PvP装备，用公正徽章换取黑暗神殿级别的强力史诗装备、换取史诗宝石等。在开放一段时间后，很多人唯一的感觉就是——累。一个朋友甚至说：“我要疯了！Raid之余所有的时间都用来做日常任务了。”



某北美服务器刚刚解开第三阶段公正徽章奖励时的情景。据说大家都疯掉了，所有人都涌到NPC那里，网络延迟超高，有人说买了东西10分钟后还没出现在包包里。GM不得不现身维持秩序，并把一名站在NPC身上无动于衷的玩家传到了荒芜之地……

没错，新增的日常任务不但非常多，有些还涉及不同的地点，有的任务大家要争杀少数的怪物，全部完成一遍耗时很长。如果你有多个角色需要新派系提供的奖励或想帮助自己的服务器尽快达到下个阶段，就要花费更多的时间。每天都得完成这些任务，玩游戏似乎变成了工作一样。短期内这样的设计是会吸引玩家投入更多的时间，但长远来说恐怕会使更多的人感到厌倦。也许每个人的心愿都是希望在《巫妖王之怒》中看到一些有新意的设计，增加游戏的乐趣，而不是像这样进行枯燥的重复。当然，太阳井是《巫妖王之怒》无法按时到来时的一个无奈的产物，或许在设计这里的时候，暴雪的开发组和玩家一样都累得够呛。

具有戏剧性的是，4月2日，Kungen又宣布Nihilum还在——之前的消息只是愚人节玩笑。不过他也忍不住说，“我们的确觉得暴雪加入的这些门的设计非常愚蠢。我必须说加入这样的系统对传统风格的公会是个极大的打击，完全摧毁了PvE的精华和精神——从一开始PvE的竞赛就是MMORPG的特性之一，为什么暴雪想要毁了这一切？”他模仿历史上的名言“Tear down this wall”（拆掉柏林墙），向暴雪呼吁，“TEAR DOWN THESE GATES！”（取消这些门吧！）



果然是后来居上，4月10日，Nihilum干掉了艾瑞达双子星——高阶术士奥蕾塞丝与萨洛拉丝女王

Nihilum也许深深地感觉到暴雪对精英公会的无所谓态度。《魔兽世界》初期，暴雪在很多设计上模仿和延续了《无尽的任务》的风格，Raid的设计上主要针对的就是Nihilum这样由极度狂热和专业的“宅男”们组成的公会。绝大多数玩家不仅没有机会打通这些高端副本，很多人甚至连见都没见过里面的内容。TBC时代的暴雪开始调整思路，内容设计上试图兼顾所有玩家，争取在让顶尖公会有高难目标去挑战的同时，也通过分阶段逐步削弱以下的各级副本、降低难度和取消进入限制，让一般的公会也都有机会见识并打通它们。容易取得的高级PvP装备和公正徽章奖励等设计，让所有玩家都能通过个人努力取得好装备。这种情况下，世界FD的争夺已经不再那么重要了。同时，因为各种条件的限制，本来世界FD的竞争就不是公平的。以前黑翼之巢、安其拉等副本的最终Boss，在削弱之前根本就是无法战胜的。这相当于一扇无形的门，把领先的公会挡在那里，等后面的公会追上来。有了PTR以后，很多公会在PTR上完成了开荒，到正式更新时只剩下收割而已。加上各大运营地区更新时间不一致，谁能取得世界FD似乎更取决于哪个服务器能够先更新。

这显然不是Nihilum想要的结局，因此耸人听闻的愚人节笑话就这么来了。Nihilum半开玩笑地宣泄了一把，但他们自己心里也清楚，这个已经被商业化包装起来的玩家组织，已经不是想散就能散的了。有意思的是，暴雪是否会揣着明白装糊涂，继续对他们的呼声不理不睬呢？恐怕很有可能，因为暴雪不得不听取绝对多数的呼声。



前言

曾经有人戏言：“如果有人想在电竞论坛上让所有人都加入论战，那么只需要一个帖子就可以做到，那就是‘谁是世界第一的魔兽王者？’”虽然只是一句玩笑话，但这的确是一个争论不休没有答案的话题。Sky、Moon、Grubby、Lucifer等人都是有实力染指世界冠军的顶尖高手，在1v1的舞台中他们的胜负往往就在一招之间。但是在2v2的世界中，公认的王者组合一直只有一个，那就是MYM的双子皇帝Moon和Lucifer。一直以来他们几乎统治着高端2v2的战斗，灵活的战术、丰富的打法和对战局的敏锐嗅觉，最重要的是他们开发出几近无敌的两套种族配合战术，有着一代鬼王之称的Lucifer更是为了配合Moon，常常放弃自己的亡灵而选择兽人出战。他们的ORC+NE组合堪称2v2中最强势也是最无解的组合，或许也正是因为这个组合的强势，当Grubby披上MYM战袍的那一天，曾经互为水火的月饭和瓜迷第一次诞生了同一个愿望，那就是让兽皇和第5种族组成真正的ORC+NE组合。原本以为Moon也许会因为手足之情而继续和Lucifer搭档，谁曾想就在WC3L的3月联赛中，我们看到和Moon并肩站着的赫然就是那世界第一的兽王，而原本曾经质疑他们组合默契度的众多黑嘴们也很快被其全胜的战绩封嘴。这个月让我们恭迎新生双子皇帝的降临吧……

“兽精”被称为最强组合的关键

原本笔者想以“无敌组合”来作为本章节的小标题，但是转念一想，在“魔兽”的世界里素来只有最强组合却没有无敌组合，所以还是在解析完“兽精”组合前稍微低调一点，否则难免有热血的同学会忍不住鼻哼。其实兽精组合的强大完全来源于这两个种族本身的种族特性，兽族是公认的中期50人口一波最强横的种族，同时也是地面陆军单位的最强国。兽族步兵价格低廉却有不俗的生命力，是最廉价的肉盾；狼骑是目前魔兽控制能力最强的兵种，没有之一；科多兽对团战的Buff能力和克制对手高级陆军单位的功效不用多说；白牛强大的群体驱散能力外加灵魂链接也是团战不可缺少的支援。暗夜的优势则在于兵种的灵活搭配，最重要的是，有了一帮兽人糙哥做肉盾，暗夜强大的后排远程能力无疑将发挥到极致，根本不用大量资金投入科技树的攀登来激活大师级利爪德鲁伊，只需要投入一点点资金就可以组织起一支万金油小鹿部队来配合大兵团的点杀，多余的资金甚至可以用来援助兽人扩充军备。就算遇上其他一些奇兵组合，凭借着陆军最强国和远程最强国的实力也能基本做到以不变应万变的应对。

如此强势的强强联手自然能将两个种族的优势发挥到极致，例如战斗初期的英雄骚扰，当魔兽第一猥琐男加上拥有“马奶崩（Mana Burn）”的恶心男，时不时就能上演一出在乱军丛中取敌将首级的戏码。即使不能一次搞死，被盯上的英雄势必也会被打成残废。而且有时Moon适时配合兽族步兵以女猎手开局，更能在初期就取得压制的态势，一旦发现对手中有一家胆敢速矿或者是无兵攀升基地，就以绝对兵力进行压制。战斗进行到中期之后有了暗夜的部队辅助兽人，中期最强国的优势毫无疑问就会被巩固。试想一旦被有着狼骑和小鹿的部队Creep Jack，除了掏出回城卷轴你还能想到全身而退的办法吗？而且由于2v2目前的潜规则，基本没有人胆敢直接出手终极兵种，往往在中盘阶段依靠万金油的兵种组合就分出了胜负。

接下来笔者就以近期两场月魔和瓜比在参加WC3L时候的精彩战斗来展现下MYM最新兽精组合的威力。



人间无数

□上海团团

第一场

交战地图： GnollWood

交战双方： MYM]Moon（暗夜）地图4点、MYM]Grubby（兽族）地图2点；

hoorai.DNA（兽族）地图8点、hoorai.BriNGeR（兽族）地图6点

这场战斗是3月25日，WC3L联赛MYM对阵hoorai双兽的第2回合，在第1回合中hoorai的兽精组合在老死的神庙中仅仅7分钟就被第一次联手的木瓜击败。所以当第2局的地图换到狗头人森林后，hoorai两位小伙子决定用一点不一样的奇兵战术来突袭木瓜。

Moon在开局后极具侵略性地将一颗BR种在BriNGeR的基地里，随后在家又种了一颗BR造起女猎手，一副想要速战速决的架势。当两边的英雄纷纷走出祭坛的时候，BriNGeR小哥家就成为第一片主战场，围绕着Moon事先种下的BR，四家人马低头就打在一起。双兽人在兵力上的确不输于兽精，但在兵种上则着实被女猎手好好地压制了一番。不过虽然处于下风，hoorai双兽倒是表现得极其坚强，就连Moon几次丢下的BP强压也被他们逆转化解。


图1：利用对手走位失误Moon拿下Frist Blood

双方人马互殴“见血不见人命”的状态直至各家的二英雄加入战团才有了变数——首先是BriNGeR的剑圣在遭到瞎子连续的马奶崩之后无法使用风行，被Moon抓住BriNGeR走位上的失误获得Frist Blood，随后依法炮制先行抽干DNA的剑圣，逼迫其逃往基地深处。然后步兵和女猎手兵分两路将剑圣逼死在基地内，拿下Double Kill的木瓜立刻见好就收，撤回基地修养（**图1，图2**）。


图2：女猎加瞎子两面夹击双杀达成

hoorai组合的安稳日子还没多久，修养完毕的木瓜再次杀了过来，而且这次由于做好了充足准备，所以当兽精大军一看到双兽立刻就启动加速卷轴冲了过去。这时DNA已经转型为空军，所以双兽地面部队的数量少得可怜，BriNGeR的青蛙男直接死于刀斧手的乱剁之下，而剑圣也不幸瞬间被木瓜的“显影之粉+马奶崩+妖术”的Combo KO（**图3，图4**）。此时DNA的双足飞龙总算赶到了事发地，突如其来的空军显然打乱了木瓜的打算，目前没有对空单位的兽精只能暂时撤退，被立斩两名英雄的BriNGeR仅靠狼骑的诱捕总算是杀死了瓜比的两个步兵，稍微挽回了一点颜面（**图5**）。这时候DNA并没有如笔者所想的那样，趁对手无法防空之际前去骚扰木瓜的基地，而是自行MF中央的泉水去了，在笔者看来原本完全可以将劣势转为压制的大好时机就被DNA给白白浪费了。等到两拨人马再次杀到一起的时候，虽然Moon加入了小鹿，瓜比也加入了蝙蝠来对付双足飞龙，可数量方面完全是杯水车薪，不足以对付hoorai的空军大队，但杀红眼的木瓜组合硬是在牺牲了所有部队的情况下将双兽的（剑圣+青蛙男）×2来了个全杀，最后己方4个重伤的英雄全身而退撤离战场。看到这恐怖的一幕，笔者不得不对这两位顶尖高手的疯狂操作和思路唏嘘


图3：慌不择路的后果就是自断生路


图4：又一个被抽干了外带变动物死的剑圣


图5：DNA的飞龙总算出炉，可是谨慎的操作却断送了大好时机


图6：杀红眼的木瓜可不管什么兵种相克，先拿你英雄下手


图7：又是一个！


图8：再来一个！


图9：最后一个！


图10：原本占绝对优势的飞龙完全可以先点杀掉小鹿


图11：总算DNA有所斩获

不已（图6～图9）。

笔者原以为瓜比接下来会大量训练蝙蝠来对付敌方的飞龙群，谁曾想点了兽栏后看到的却是狼骑的头像，如此看来，杀英雄杀到超神的木瓜二人显然还是想继续靠击杀对手英雄来保持英雄等级上的压制。果不其然，当Moon的小鹿部队初具规模之后，木瓜再次主动求战。战役打响后，很明显hoorai两人组的操作直接导致他们又一次的溃败——原本大可在没有蝙蝠自爆的情况下先行逐一点杀唯一有威胁的小鹿，但很快就被Moon的Hit&Run战术搞得DPS分散（图10）。木瓜那边数次“缠绕+巫术”的控制Combo每次出手双兽的英雄必有一个被击杀，面对如此窘境，hoorai曾希望通过点杀Moon的DH来逼退对手，可是Moon果断放弃DH来保证己方压制局面的延续，再一次扩大了hoorai组合的受创程度。压制直到Moon偷偷扩张的基地开始安全运作之后，木瓜才将部队撤退到中央的生命泉水旁休整（图11）。

此时的局面已经非常明朗，木瓜只要不出现重大失误，那么两人在资金上的优势很快就会在兵力上体现。果然，Moon在保持自己50人口小鹿的基础上将多余的资金开始交给Grubby，让其发展步兵+狼骑+白牛+猎头+科多的标准陆军配置。等到Moon再次扩张之际，木瓜便发动了最后的决战。DNA深知此时纯飞龙的组合已然不是兽精联军的对手，妄图以攻击瓜比基地来个围魏救赵，可惜的是木瓜根本不吃这垂死挣扎的一套，BriNGeR的主力部队既然被压制在基地内，木瓜只需扫清BriNGeR，回头再战强弩之末的DNA也绝对不在话下。果然一家独力抵抗木瓜的BriNGeR瞬间就被踏平，而等到DNA想回城救援的时候却发现自己的盟友早已经没有基地供他回城，双兽只能打出GG来结束这场几近屠杀的比赛（图12）。


图12：如此兵临城下，还有何悬念可言

赛后点评：或许是第1局同用兽精组合的镜像大战被木瓜7分钟Rush给了hoorai二人沉重的打击，所以他们才决定选回自己擅长的组合来一次双兽作战。可惜双剑圣的配置被Moon一家的瞎子就搞得半残，前期连续的英雄被杀，无论在经济、英雄等级还是在气势上都受到了重大打击，DNA在战局把握上的数次失误也可以说是直接葬送了他们翻盘的可能。纯空军的配置或许在1v1的时候会起到奇效，一次成功的压制就能重重打击对手，但是在2v2中由于资金共享和另一家的支援，使得双足飞龙如果不能一锤定音，那么结果就是砸到自己的脚——Moon后期的纯小鹿几乎帮助木瓜挺过了最艰难的时期，而瓜比的后续兵力补充则将被克制的局面一下扭转。等到木瓜祭出兽精的标准兵种配置之后，就完全是一副陆空通吃的架势，脆弱的飞龙怎么可能抵御如此攻势。笔者特地选择这场战报的原因在于，对兽精组合唯一有可能成功的空军战术就是双足飞龙，亡灵的石像鬼和人族的龙鹰或者狮鹫都不可能在小鹿面前逞能，而只有中期成型最快、攻击最高的双足飞龙可能在奇袭中获得胜利。但就是这样hoorai的奇兵还是被木瓜无情镇压，这只能说在环环相扣的整场战斗中，他们从一开始就被木瓜夺去了最后胜利的可能。

第二场

交战地图：TurtleRock
交战双方：MYM]Moon（暗夜）地图9点、MYM]Grubby（兽族）地图11点；fnatic.FoCuS（兽族）地图5点、fnatic.Shy（暗夜）地图4点

这是木瓜遭遇fnatic老搭档的第3局比赛，前两局双方的镜像大战打成1：1平手，可见fnatic的实力不容小觑。但是笔者还是忍不住在开头就要剧透一下，这场发生在“王八岛”上的镜像大战只用了11分钟就分出了胜负，为何如此之快在中期就结束了战斗呢？请看下文。

开局阶段两边人马就走上了不同的发展道路，也可以说或许正是因为这样的选择，才导致最后胜利天平的倾斜。木瓜这

边决定利用两家的兵力来快速MF龟岛上的土著，FoCuS则选择了开局直接骚扰来压制木瓜，让Shy腾出空间快速MF。可惜木瓜强大的地方就在于这种小规模碰撞中的操作，所以FoCuS使出浑身解数也没有占到多少便宜，砍死的两个小精灵价值还不如他一张回城卷轴**（图13）**。


图13：这样骚扰的结果有意思吗？

fnatic随后犯的一个错误让木瓜直接获得正面战的优势——快速MF的Shy很快就抓住木瓜想要越级MF7点食人魔首领营地的计划，双方始终僵持在商店附近调整阵形，老谋深算的Moon更是拉来大量小精灵准备一战。其实此时双方的兵力几乎一模一样，fnatic唯一失误的地方就是忘记商店掉落的那个永久性的侦察守卫。于是双方一交火，Moon的小精灵就把对方的英雄炸个人仰马翻，随后就是木瓜那“臭名昭著”的“马奶崩+缠绕+巫术”对剑圣的专用Combo，潜行都被人抓个牢牢的FoCuS剑圣霎时就被打成死血。为了避免被木瓜拿下First Blood，只能拿出回城保命。Shy见队友撤退也只能立刻闪人。趁着fnatic双雄被逼回家的短暂时间，木瓜快速MF掉了王八岛数处高级营地，确立了英雄等级上的优势**（图14，图15）**。


图14：FoCuS显然忘记了旁边还有一个侦察守卫


图15：此次失误直接让给了木瓜大把的优势

当龟岛上的土著被悉数清空之后，握有重兵的木瓜就开始抢先占据龟岛中心的酒馆。在此屯兵的目的一是掩护Moon扩张的基地，二就是抢占有利地形。龟岛的中央部分向来狭窄，大兵团一旦在此开战，兽族的步兵只要挡住就能安全保证后方小鹿的输出，而且木瓜更技高一筹，早早为一波流决战做好了准备。瓜比有意识地加入3部粉碎者来压制Shy的小鹿，可怜的FoCuS等到发现瓜比的这一动向时，早已是人口满负荷，也没有额外资金来建造粉碎者了。木瓜就是靠着投石车的强势压制，一点点推进霸占了中央最佳的地理位置，这时候瓜比更是灵机一动使出妙手，用粉碎者对着王八岛中央偏左的树林砸出一个密道让农民入内建造了一个瞭望塔。如此一来更进一步限制了fnatic双雄的移动空间，无形中给对手的阵形施加了一片禁区**（图16，图17）**。

等到时机成熟，木瓜立刻就发动了冲击。在开战伊始由于双方兵力旗鼓相当，甚至由于Moon的扩张，Shy的小鹿群反而更胜过木瓜。但是瓜比的3架粉碎者很快就展现出狰狞的獠牙，一轮齐射必有一小鹿粉身碎骨，场面一度“很黄很暴力”。木瓜步步为营，积累的英雄等级优势和阵形优势也逐渐体现，在英雄互相点杀的情况下，木瓜的英雄更加坚挺和善战，FoCuS双Lv2的英雄显然在这200人大战中多少有些坚持不住。战斗进行得非常快，当狼骑和粉碎者不断威胁着暴露在旷野的Shy小鹿群时，比赛其实已经结束了，fnatic双雄在源源不断如潮水般袭来的木瓜大军面前只能俯首称臣**（图18～图20）**。

赛后点评：兽精镜像大战最后比的其实就是各个细节上的优势——英雄等级、部队数量、部队构成还有阵形。fnatic前期一次小小的失误，就让木瓜抓住了掌握主动的优势，随后后知后觉的粉碎者较量更是直接断送了这场比赛。其实即使FoCuS的粉碎者数量从一开始和瓜比持平，也会因为英雄等级上的差异而在残局阶段溃败。或许这样的镜像大战多少有些无聊，但是在必须夺得胜利的场合，唯有使用最强的组合才有争胜的可能，也正是因为如此，我们才会看见兽王取代Lucifer的位置，变成月魔的新搭档。


图16：套住就是个死字。木瓜开始有意识地占据地形了


图17：一个塔就基本残废了fnatic的左翼


图18：很黄很暴力的粉碎车


图19：满屏幕的木瓜联军


图20：GG!

无双大蛇 进阶技巧攻略

■晶合实验室 花痴庆次

精品 8.3

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

制作	光荣
发行	光荣
类型	动作
语种	繁体中文

文化包容性：8.0　上手精通：8.5
画面：8.5　音效：8.0
创新：7.5　爽快度：8.0

为什么要玩这款游戏

“无双大蛇”——这个都听顺耳了的名字，突然被官方繁体汉化版定名为《无双蛇魔》……乍一听有些不适应，不过鉴于游戏中远吕智的“为非作歹，野心残暴”，叫他“蛇魔”倒也毫不为过。在3月底的时候光荣同时推出了《无双大蛇》的PC版和PSP版，这是一个赤裸裸的圈钱行为，大有不榨干这款游戏剩余价值誓不罢休的气势，搞得我现在很想叫它“无双魔荣”。不过幸运的是，光荣进行了一次厚道的移植，PC版的《无双大蛇》是目前质量最好的一款——最出色的画质、最多的同屏人数显示、完美的汉化、几乎可以忽略的读取时间，再加上对配置并不苛刻的要求，让PC版《无双大蛇》看起来“十分贴心”。只要你不是在PS2上已经玩这款游戏玩到想吐，那么你大可在PC上再尝试一下，《无双大蛇》算得上是一款休闲佳作。由于《无双大蛇》的PS2版已经推出较长时间，所以下文不再一一罗列游戏的攻略数据，只就一些重要的条件和心得为主来作介绍。

类型招式与角色类型

与以前不同的是，本作中所有角色分为技、力、速3种类型，在“队伍情报”菜单中可以详细查看每个角色的情况。基本上可以以对类型招式（EX技）的不同用法来区分这3种角色类型。类型招式是《无双大蛇》中新增加的一个重要系统，它用来区分3种角色类型的不同特性，并对原来的“无双乱舞”进行进化（尤其是“技”型武将），对无双槽的使用变得更加多样化。如果你采用传统PS2手柄设定，类型招式是按R1发动，在键盘上的默认设定则是“？”键，下面的介绍是以R1为统一标准。



游戏中各角色蓄力攻击接普通攻击的模式并不一样，可以随时调出招式表来查看

1.技型角色

此类角色的类型招式包括EX蓄力攻击、EX反击等几种。技型角色使用类型招式需要消耗一定长度无双槽，具体多少在无双槽上有刻度标出。由于此类角色对无双槽的消耗比较大，可以考虑在武器属性上增加“吸活”。

EX蓄力攻击：在使用普通蓄力攻击的招式时用EX攻击代替，看起来攻击动作相同，但是带有红色残像，并且攻击速度与威力猛增。例如服部半藏的C3，最后一下C攻击改为按R1，就会发动EX3，这招也是游戏中极具代表性的EX蓄力攻击，杀伤力惊人。每个技型角色都有一招EX蓄力攻击的动作与普通蓄力攻击不同，被称为EX蓄力攻击SP，例如赵云，C2本来是连续竖砍的致晕技，但EX2SP就变成了枪连刺。至于哪一招变为SP攻击，可以调出每个角色的“招式一览”菜单来看。一些技型角



服部半藏的EX3攻击威力强大无比

色用EX蓄力攻击连续命中空中的敌人时会造成“会心一击”的效果，可以轻易秒杀敌将。

EX反击：在站立状态下对手击中自己的时候，迅速按R1可以发动EX反击，将对手打飞。由于EX反击消耗无双槽不多，威力也相当大，所以在使用此类角色时务必要改掉以前一被打就按无双键的习惯，现在要按R1键才是“价廉物美”的选择。

2.力型角色

此类角色的类型招式以直接按R1发动各种“必杀技”为主。使用必杀技也需要消耗一定长度无双槽，效果根据角色不同而各有差异，有些角色的必杀技威力极大。此外，力型角色很容易获得刚体效果，在受到敌方攻击时不会硬直，直接硬拼也没问题。

3.速型角色

此类角色的类型招式为直接按R1可发动的“技击”，分为原地和配合方向的两种，配合方向的技击通常为远程攻击。速型角色的类型招式不消耗无双槽，但杀伤力也相对较弱。此外，速型角色还拥有空中冲刺和跳跃取消两项技巧，在出招途中可以随时按跳跃键取消攻击跳起来，并在空中再次按跳跃键形成空中冲刺（其实就是两段跳）。空中冲刺也可以在受身状态下使用，避免被对手连续攻击。

组队模式



在《无双大蛇》中每关都有3人出战，在战斗中可以随时按切换键调换使用的队员，如何搭配出战人员是需要考虑的。由于本作中挨打时不会增加无双槽，但处于休息状态的两名队友体力值和无双槽都会慢慢增加，所以在一时没有打出加满无双槽的仙酒的状况下，要把无双槽空了的队员换下去休息，否则后期没有无双槽救命很可能被一下秒杀。

在战斗中捡到的每个武器箱都可以在本关结束后给出战的每个队员提供一把新武器，所以一般来说三人组中有两名可以应付本关战斗的队员就足够了，剩下一个名额可以带低等级的出来混武器。当然，后期把关平这样的猛将练到头了一个人带两个菜鸟出来刷武器也是可以的。


特殊角色的会面会引发剧情动画，
游戏中隐藏着很多这样的组合

另外，前面提到的类型招式中，并不是所有的都是攻击技，有些角色直接按R1发动的类型招式可能是各种属性辅助效果，例如前田庆次是30秒内所有攻击对方“防御不能”，丰臣秀吉是30秒内速度增倍。这些辅助效果都是可以给队友共享的。合理地切换共享效果可以让战斗变得更简单。

来自三国和战国的武将们的无双乱舞技略有不同，主要区别在于松开无双键后三国武将的无双槽就不再消耗，而战国武将松开无双键后虽然可以自由行动，但无双槽会慢慢流逝到空槽为止。由于本作中无双槽变得更加珍贵，所以没事还是别随便发动无双乱舞的好。另外，在发动无双的过程中换人并立刻跟着发动无双，可以实现名为“无双爆发”的特殊无双乱舞。最多可以3人连发，并根据队伍构成不同而附带不同辅助效果，分别为：技力速各1人（阳），技型2人以上（吸生），力型2人以上（分身），速型2人以上（神速）。无双爆发效果相当华丽，但由于要3个人无双槽都是满的才能发动，所以也是一种很浪费的行为，没事最好别玩。当然，在捡到15秒不减无双槽的玉玺时就不玩白不玩了。



无双爆发在拾到玉玺后可以随便玩玩

武器融合

武器融合是本作中非常重要的系统。由于可以将两把武器的附加属性融合到一起，所以低等级武器也被最大程度利用了，而不用像原来那样入手一把扔一把。在融合武器时需要选定一把武器作为底基，然后把另一把的属性融合上去，融合后后一把武器就消失了。每把武器最多可以附加8个属性，每个属性最多可以加到10点。而可供选择的属性一共有14个，一般来说无视敌人防御的“阳”属性和对杂兵有随

机秒杀作用（对敌将虽不能秒杀，但是一旦发动也能大幅扣血）的“斩”属性都是必装的，其他的可以根据喜好来选择。需要注意的是，特殊攻击的属性一般只有在蓄力攻击的第一击或者最后一击时才能发动，包括炎、冰、阳等属性都是如此。

武器一共有4级，低级武器就算再怎么融合，也不可能将本身的级别提升，所以说在打到更高级别的武器时，就得把高级别武器拿来做新的底基，再把现用武器的属性加上去。需要注意的是，新入手的高等级武器一般用来存放属性的空槽都不够多，这时候可以先拿几把用不着的武器来融合，将新底基武器的空槽加满，以免浪费已经攒了不少的属性。武器融合需要用到经验值，不过后期经验值是足够用的。

冻住对手后必然是秒杀，冰属性还是很可靠的

在无双系列以前的作品中，每个人最高的4级武器都是在特定条件下打出来的，不过本作中也变成随机掉落了。要想获得4级武器，必须到困难以上难度的3星以上难度关卡去打，或者激难模式下任意关卡也可能掉落。4级武器的属性也能融合，为了配合这个武器融合系统，光荣将4级武器以前本来附带的固定超高属性给取消了，只有基础攻击力看着还能显出4级武器的高贵……



4级武器现在是去难度模式下随机掉落了

拿4级武器的入门关卡是吴传第5关“姊川之战”，3星难度，曹性、张郃、王双、司马懿都掉落武器。最快关卡是战国传第7关外传金崎之战，5星难度，张郃、修陀等掉落武器，本关快的话几分钟就可以完成一次。等普通模式有武将通关并达到90级左右时，就可以带一些菜鸟来困难模式以上关卡打4级武器了。

此外，本作中武器等级不再跟招式动作相关，要想学会更多的招式，只有将人物等级升高。不同角色学满招式的等级需求并不相同，一般来说升到20～30级时就可能获得全部的招式了。等满99级时，各角色的能力也会相应练满（但各自的上限并不相同）。每关过关后积攒的经验值可以拿来分配升级，不过在低难度下杀敌获得的经验值同样不少，要想快速练级也可以去低等级的关卡中练。

特技系统

又是一个疯狂谋杀玩家时间的系统设定！游戏中共有18项特技，可以随意选择7项来装备，所有武将都可以使用这个“特技库”中的特技。达成使用特技的条件是让每个武将在关卡中完成一些特定条件，例如限时杀死多少名敌将或者武将之类的，在游戏中可以随时调出队伍情报来看条件。特技看起来虽然只有18项，但是每项却分为10级～20级不等，合计起来有290级之多。而每个武将最多完成4级，这意味着如果想要将特技全部拿到，就要使用全部武将每个至少通过3～4关。



特技对蓄力攻击和EX攻击的帮助都非常大

拿完特技的工程虽然艰巨，但是一旦完成却物有所值，一个白板武将装备了满级的特技的话，也可以去困难模式下潇洒走一遭。在激难模式下，装备高等级的特技也是秒将的必要条件。



装备特技的页面

全势力终章外传出现方法

正常情况下全势力各有8个正关卡和7个外传关卡，但最后的终章外传需要在各势力的第7章完成相应条件才会出现，具体如下。

蜀国： 第7章江户城之战，打败张飞后进入天守，在天守最上层触发起火事件，在起火后2分钟内与我方武将一起从天守中逃离。如果动作够快，我方其他武将还没进入天守就完成了逃离也是可以的。

魏国： 第7章山崎之战，在妲己叛变后1分钟内将其击破。若想顺利完成，必须对妲己实施“贴身看护”。

吴国： 第7章小牧长久手之战，在本关开始后3分钟内救出孙坚与孙权。沿着下方向西侧孙坚二

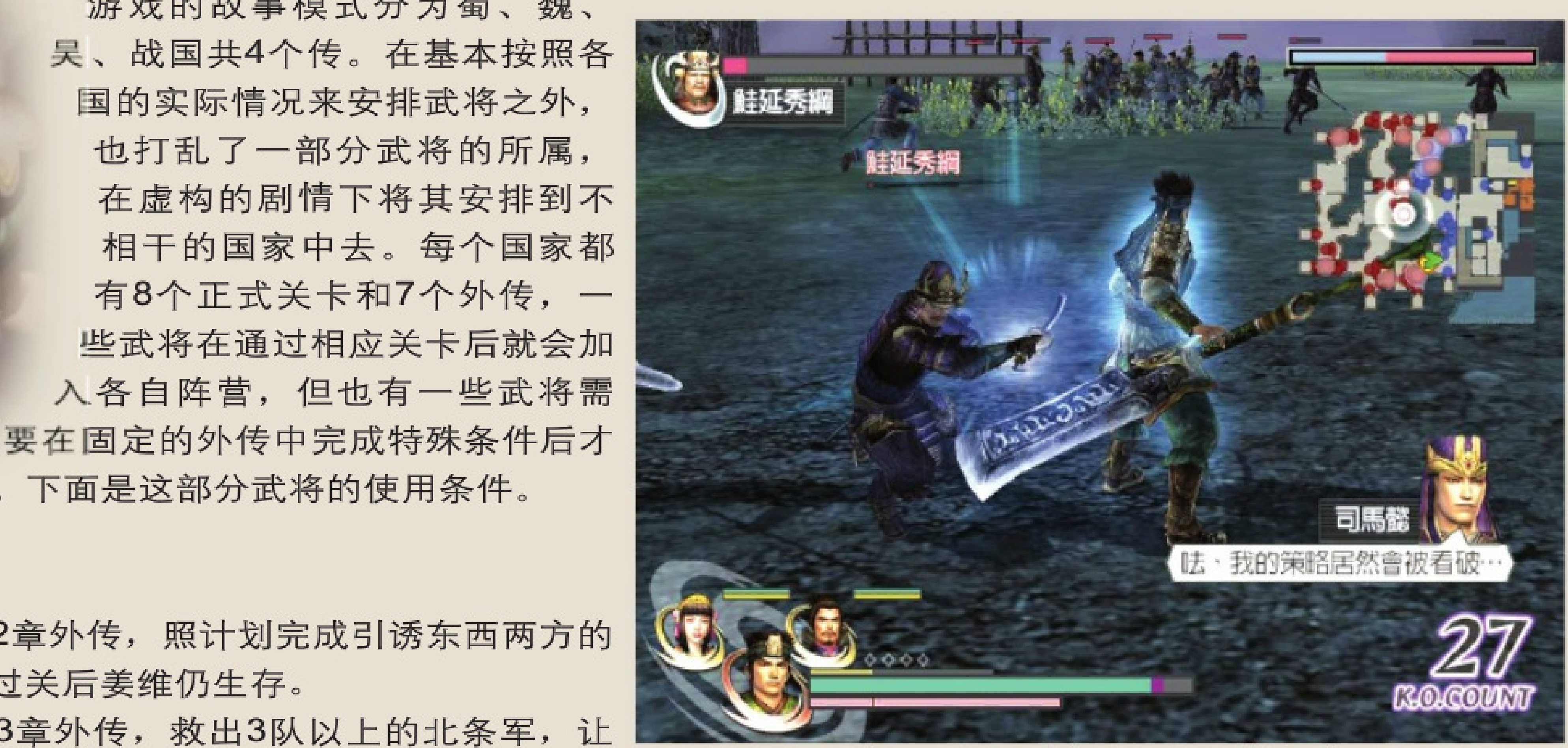
人所在处迅速突进即可，骑快马的话更加保险。

战国：第7章五丈原之战，完成千人斩。注意留一些地图中央的敌将和据点不要全部清光，否则会面临敌兵不够杀的情况。

在打出各势力的终章外传后，如果先打终章外传再打终章，那么在外传中不会有远吕智出现；但先打终章再打终章外传的话，最后远吕智也会出现在终章外传中。

每个势力的终章外传都是需要特殊条件才能打出的

部分角色使用条件



看穿司马懿的诱敌之计是降伏他的必要条件

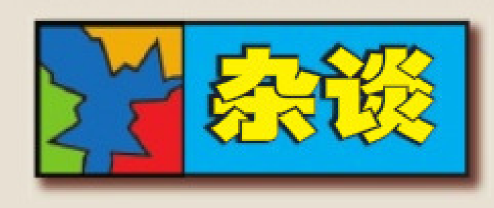
游戏的故事模式分为蜀、魏、吴、战国共4个传。在基本按照各国的实际情况来安排武将之外，也打乱了一部分武将的所属，在虚构的剧情下将其安排到不相干的国家中去。每个国家都有8个正式关卡和7个外传，一些武将在通过相应关卡后就会加入各自阵营，但也有一些武将需要在固定的外传中完成特殊条件后才能在过关后加入。下面是这部分武将的使用条件。

1.蜀国

姜维：蜀第2章外传，照计划完成引诱东西两方的敌将到达中央，过关后姜维仍生存。

庞德：蜀第3章外传，救出3队以上的北条军，让庞德发出北条家族无法灭亡的感叹，并亲自击败庞德过关。

石川五右卫门：蜀第4章外传，破坏10个秘密藏宝箱，并亲自击败石川五右卫门。



杂谈　日本的蚩尤——大蛇远吕智

如果说中国玩家对日本古神话里的哪个魔王最为熟悉，那毫无疑问就是大蛇了，它简直就是日本的蚩尤，在各种动漫和游戏作品中保持着极高的出勤率。

八岐大蛇是日本神话传说中的上古魔兽，它的诞生只怕比日本的高天原众神都早。在《日本书纪》里它的名称是“八岐大蛇”，而《古事记》里则叫“八岐远吕智”，这也是《无双大蛇》中远吕智一名的由来。传说八岐大蛇有8个头、8条尾巴，双眼血红，身躯如连绵的山脉一般庞大，背上长满了青苔和树木，腹部溃烂鲜血流淌，头顶上则常常飘着雨云（天丛云），还喜欢酗酒。在神话中，它也被看作是守护古日本的魔兽。

大蛇每年都会去出云国的一对老夫妇家里吃掉人家的一个女儿，到第8年时，只剩下了一个小女儿奇稻田姬。这时候正好伊邪那歧和伊邪那美兄妹的小儿子须佐之男（素盏鸣尊）因为粗暴无礼的性格得罪了姐姐天照大神，被姐姐从高天原驱逐到了人间，须佐之男来到出云国知道了这件事，他自告奋勇去斩杀大蛇。出发前须佐之男将奇稻田姬变成梳子插进自己的头发，让老夫妇酿造8桶烈酒，分置于8扇门内，大蛇闻到酒香而来，便将8个头分别伸到门内饮酒。待到酩酊大醉之际，须佐之男拔十拳剑将大蛇砍为碎块，但砍到尾巴时却有硬物将剑崩出缺口，仔细一看大蛇尾中藏有一把利剑，便是著名的草薙剑（又名天丛云剑）。从此后须佐之男娶奇稻田姬为妻，定居于出云国，并生下了儿子大国主神。之后须佐之男将草薙剑献给姐姐天照大神，姐弟俩重归于好。天照大神后来又将草薙剑赐给日本的天皇，这把神剑成为代表天皇权威的3种神器之一（另两种为八咫镜和八坂琼勾玉）。

《无双大蛇》中的大蛇将三国与战国的英雄好汉都“穿越”到一起，照目前的势头来看，大蛇很有可能开创无双系列的一个新篇章。在刚刚在PS2上发售的第二作《无双大蛇——魔王再临》中，齐天大圣、太公望等角色纷纷粉墨登场，如无意外，将来我们在这个系列中看到玉皇大帝血拼天照大神也是很有可能的。

之前大蛇在游戏中最脍炙人口的一次演出无疑是在KOF系列中，KOF97最后一关大蛇的力量让每一个第一次打到这关的玩家都惊恐万分。代表三神器家族的草薙京、八神庵、神乐千鹤三人力图将大蛇再度封印，于是大伙儿拉拉扯扯，连续打了好几年都没个完……说到这里突然想起来，KOF系列中大蛇手下有大蛇一族的“八杰集”助阵，这8个人大家都很熟悉了，七枷社、高尼茨、山崎龙二什么的，个个都有万夫不当之勇。而《无双大蛇》中远吕智手下也有一帮干将，像猪蛇豚、铁鼠、猩猩什么的，不知道他们跟“八杰集”有什么联系呢……

伊达政宗：蜀第5章外传，在杂贺孙市的指示下在中央诱敌，完成夹击。亲自击败伊达政宗过关，并且过关时我方星彩和祝融两名女将生存。


要让本多忠胜加入，必须让他在全势力的外传中“佩服你的武功”

宫本武藏：蜀第6章外传，与宫本武藏联合后一起前往冈舟城，引发水计成功事件，并亲自击破吕布。本关注意武藏手下的剑豪要全部生存，此外在挑战吕布前不能将除敌人主将和吕布之外的将领全部杀掉（随便留下一个即可），否则水计事件也不会发生。

2.魏国

张郃：魏第2章外传，成功说服张郃，并且过关后他还生存。

宁宁：魏第3章外传，救出石川五右卫门，与他一起看破宁宁的忍术，在宁宁的分身出现后4分钟内将其全部击破。


降伏前田庆次的第一要诀是速度

今川义元：魏第4章外传，阻止敌人工作兵长进入我方本阵，防止敌人火计。工作兵长共有8个，分两批先后以上、左下，右下，右上的同样顺序出现。最后亲自击败今川义元及其副将。


要让吕布心服，在交手后不能逃开

貂蝉：魏第5章外传，尽快与貂蝉联合（最好6分40秒内），然后击破吕布，过关时貂蝉必须生存。

甄宓：魏第6章外传，来到地图右上方引发假曹丕出现的事件，并且在本关开始10分钟内干掉6个妖术兵长和假曹丕，过关时甄宓必须生存。

3.吴国

风魔小太郎：吴第2章外传，夺取两侧的两个军粮库，并护送输送队入城，最后亲自击破风魔小太郎。

浓姬：吴第3章外传，干掉所有呼唤援军的传令兵，过关时浓姬生存。

女忍：吴第4章外传，让我方所有友军平安脱离（就是女官、村长之类的，还包括最后的今川义元），过关时女忍生存。

大乔：吴第5章外传，5分钟内救出大乔成功，并且过关后大乔仍然生存。

前田庆次：吴第6章外传，在吕蒙的指示下敲打本阵大鼓，先后引出我方总共6队中的至少5队援军，并将援军全部引到前田庆次的本阵前集合。然后前田庆次开放本阵，亲自将其击败。本关对时间的要求较高，如果不能在20分钟内完成带领援军集合的任务，在还剩下10分钟时前田庆次就会自动开放本阵，这时再击败他也没用了。本关要求的是速度，推荐用服部半藏这样的飞毛腿完成。

4.战国

马超：战国第2章外传，护送所有百姓抵达逃脱点，无一队死亡，并且过关时马超仍生存。

陆逊：战国第3章外传，我方无武将败走之前与陆逊达成联合，并且过关后陆逊仍然生存。

董卓：战国第4章外传，干掉所有为董卓送钱的输送队长（共3个），再亲自击败董卓。

曹仁：战国第5章外传，在本关开始后2分钟内完成对武田和上杉军的救援以及联合，然后主动攻击曹仁，并迅速击败他。

司马懿：战国第6章外传，在铁鼠和仙狸到达目的地前将他们击败，破坏司马懿的所有作战计划，最后再亲自击败司马懿。

本多忠胜：所有势力第7章外传，让本多忠胜感到佩服，但完成的条件各不一样。分别为：蜀国，让所有百姓活着逃离，并且在吕布出现后2分钟内亲自将其击败；魏国，拯救本多军，在本多忠胜、本多忠政、本多忠朝3人未败走的情况下亲自击败吕布过关；吴国，先后两次击败本多忠胜，注意当他第二次出现时要在两分钟内将其打败；战国，在我方无将和本多忠胜无人败走的情况下保护传令兵逃走，击破吕布，等我方增援到达后击破伊达政宗。注意以上条件完成后本多忠胜都会说出对我方武艺感到佩服的话。

吕布：所有势力终章外传亲自击败吕布，让他说出对你的武勇感到佩服的话。注意与吕布接触后不能逃走，一旦离远点吕布就会表示轻视，等再返回来击败他也没用了。

左慈：全势力通关。

妲己：全关卡通关（即包括外传）。

远吕智：打出其他所有角色。

最后要提到的是，本作中虽然取消了每个人4级武器的特殊拿法，但是增加了每个角色独有的个人道具，入手方法同样是需要满足特殊条件的。个人道具的主要作用是增强武将的类型招式，另外还可以在画廊模式中开启一幅专有壁纸，其他的作用并不是很大，限于篇幅本文就不再提及了。P



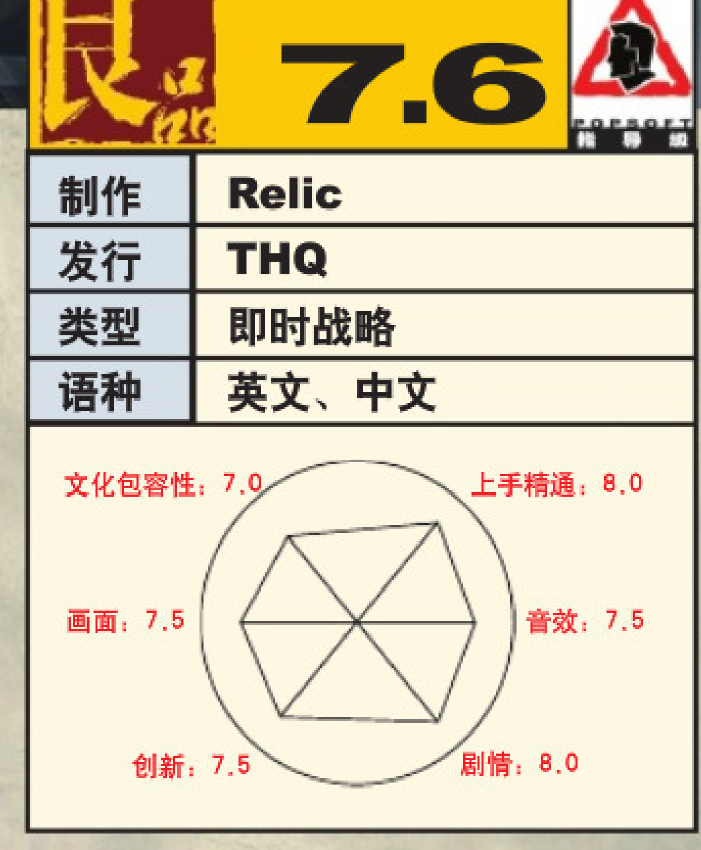
每个角色都有自己的专有道具

战锤40000

战争黎明之灵魂风暴

Warhammer 40000：Dawn of War Soulstorm

■贵州 yago



制作	Relic
发行	THQ
类型	即时战略
语种	英文、中文

为什么要玩这款游戏

本作是基于《战锤40000》科幻背景的即时战略游戏《战锤40000——战争黎明》的最后一部资料片，这款游戏秉承了该系列一贯的粗犷哥特画风，以及可升级扩编的步兵小队和通过抢占地域控制点获取资源等传统特色。前一部资料片《黑暗远征》中仅有1颗行星的战役场景被扩大到包含了4颗行星和3颗卫星的整个恒星系，在高自由度的大地图战役模式下，本作共计有九大种族在遭受次元风暴袭击的考拉瓦星系展开激烈角逐。新增的战争修女和暗黑灵族均为《战锤40000》世界中颇有来历的派系势力，对老战锤玩家们来说这两派个性新种族不能不玩。新种族带来的新资源体系也是本作的一大亮点，通过消耗信仰/灵魂原质发动的战场特技为原先狂暴的混战增添了不少战术深度。原有的七大种族也都有改动和新单位加入，玩家们甚至可以在自定义涂装界面下修改各种族步兵和战车单位外形特征。《战锤40000——战争黎明》系列在即时战略游戏中一直以令人热血沸腾的战斗场面而著称，冷热兵器和能量光束交织于血肉横飞之中谱写出各族生物争霸银河系的壮丽史诗，而《灵魂风暴》则是这首史诗的巅峰和句号。





界面说明

根据官方的说法，《灵魂风暴》是《战锤40000——战争黎明》系列的最后一部资料片。从各方面来看这部资料片没有什么重大改进，增加了暗黑灵族和战争修女两个新种族，原有各族也一样有新单位入伙，单机战役继续秉承《黑暗远征》的战略地图征服模式，只是规模扩大了许多，从1颗行星变成了包括4颗行星和3颗卫星在内的整个考拉瓦（Kaurava）星系。9派势力星罗棋布于4颗行星和3颗卫星上的总共31个省份，战役的最终胜利目标是征服所有省份。这些省份中有要塞省份和普通省份两类，要塞省份是各族势力的老巢，战斗难度比较大，攻陷后可获得要塞省份特有的战略加成效果。战略地图中要塞省份的标志是带有本族徽记的方形图标。普通省份的战斗有两种办法可获取胜利，一是消灭所有敌人部队和建筑物，这种方式需要拥有绝对优势，通常只出现在决战后期；二是占据至少一半的关键控制点后坚守7分钟即可过关，这种方式对策略要求较高，但不需要耗费太长时间。3颗卫星各含1个省份，4颗行星上各有若干省份。有的省份有星际门图标，在战术地图中也能看到巨大的星际传送门，这样的省份是行星之间的通道节点，在战略地图界面下可看到将各星球传送门连接起来的路线图，没有线条相连的两处地区无法相互通行。最后要注意有的省份会出现带下箭头的球形图标，那表示有某一种族的最高指挥官正在当地。一般来说最高指挥官开局时应该都在要塞省份，如果出现在其他省份那就表明该族部队可能会对周边地区采取军事行动。


九大种族隆重登场


战役界面

战役界面细观

在战略界面左上角是全局军备点数和每回合增加数额，右侧是当前选取省份的信息和可操作功能键，最上面的小图片上有省份名称和控制方旗徽，中间部分有两种信息模式——在侦察模式下可看到当地兵力指数和当地每回合军备点数增加额，然后是战略加成效果或星际传送门图标；在军队模式下可看到该省份出产的荣誉卫队，鼠标箭头悬停在荣誉卫队图标上片刻后可浮现详细说明。当指挥官从出产荣誉卫队的省份向周边敌占区发起攻击时，确认界面下左侧就会出现用军备点数招募荣誉卫队的选框，被招募的荣誉卫队只要没有全灭就会始终跟随指挥官。在最下面的菜单区是功能按键，视察、攻击、


左下的快捷功能非常有用

漫谈《战锤40000》谱系

——战锤体系概要

战锤（Warhammer）是英国游戏公司Games Workshop创设的奇幻游戏背景，该品牌拓展了战略、角色扮演、桌面、卡片等不同类型游戏，这些游戏在家用机和PC平台上各自生根发芽从而形成一个为数众多的族群，此外还有大量周边产业为其摇旗助威。以战锤为背景的游戏有三大骨干分支：战棋类型的战锤奇幻战争系列，桌面纸笔类的战锤奇幻RPG，以及别出心裁的科幻系列——《战锤40000》。战锤原本是《魔戒》风格的中世纪奇幻背景，但《战锤40000》却把时针一下拨到40 000年之后，精灵和骑士们被星际陆战队和外星人所取代，唯一不变的是永无终结的战争。《战锤40000》系列与通俗科幻文艺作品的最大区别，是它选择了龙与地下城的发展模式，背景设定中所有的种族、单位、英雄、武器都有明确具体的外形和属性定义，1987年发行的第一版《战锤40000》规则奠定了这个桌面系列的基础框架，进行游戏的玩家们不但要拥有规则手册，还得购买战斗单位模型，才能在桌面游戏中真正拥有一支自己的军队。根据1993年的第二版规则丛书定义，所有的《战锤40000》模型都采用28毫米标准制作，市面上的单个模型售价介于5美元至30美元之间，如果要组建一支像样的部队没几百美金是拿不下来的——现在你知道Games Workshop是靠什么发家的了吧？有闲的玩家也能自己动手做模型，还可以用油漆喷上具有个性风格的色彩和徽标，只要模型符合官方规则定义也能参加各种正式竞赛。和万智牌、口袋妖怪一样，人类固有的收集欲望为《战锤40000》赢得了大批忠实客户，在桌面游戏手册和玩偶热销的同时，Games Workshop又把目光瞄准了电子互动娱乐的大舞台。



艺术家画笔下的何露斯之乱

《战锤40000》是一个充满了铁血肌肉男和哥特风格建筑的科幻世界，它所处的时空位于38 992年之后，但这个“之后”是以什么时间为原点呢？公元40999年是这套时间线系统的零坐标，也就是

移动分别是对选定省份拉近视角查看或发动进攻或将指挥官移动到当地。增援实际上是对选取省份的建筑和驻军进行管理，档案库是查看选取省份的背景简介，感觉实用价值不大。再下面是结束回合，每次执行完移动或攻击操作后要点击它才能结束当前回合。指挥官按键可打开指挥官界面，这里有己方获得的敌要塞战略加成效果、指挥官当前属下的荣誉卫队、指挥官的战争装备管理等子菜单。指挥官的战争装备通常有10种，点选后可看到装备详细说明，点击选项最右侧的空槽即可为指挥官穿戴装备。玩家达成10项特定条件才能获得战争装备点数，每1点战争装备点数只能解锁一件战争装备，有的装备需要先获得其它装备才能入手。10种条件分别是：


装备齐全的暗黑灵族指挥官

①三比一的杀敌伤亡比例；②1次进攻胜利；③5次进攻胜利；④15次进攻胜利；⑤消灭2000敌人；⑥消灭5000敌人；⑦消灭3个种族；⑧1次防御胜利；⑨3次防御胜利；⑩5次防御胜利

《灵魂风暴》的战术界面简单明了，在左下角小雷达地图的右下方有5个方便玩家的快捷功能键不可不提。3个较大的圆形按键分别是自动选取空闲的建造工人、尚有科技可升级的建筑、空闲的战斗单位，另



所谓的“现在”，所以大家就不要妄想把这套设定和现实挂上钩了。《战锤40000》的历史事件多以千年为基础单位，例如耗时5000年的种族内战，或者持续整整10 000年的远征。在这个世界里先进的科学技术使人类寿命大为延长，即使是衰老的身体器官也可用机械部件替换，某些人的寿命因此长达数千年，但他们到底是人还是机器就很难判断了。宇宙神皇是人类帝国的创立者和最高统治者，这位科幻版玉皇大帝同时也是人类文明的精神领袖，然而在何露斯之乱中神皇身受重伤，此后被放入时间静止金棺永远沉睡。宇宙神皇麾下诸部中最著名的当属星际陆战队，这是一帮狂热效忠于神皇的超级战士，他们的神圣使命是捍卫遍及整个银河系的人类帝国，所有星际陆战队队员均由神皇之子的基因克隆复制而生，他们的身体经过基因技术改造可活上几百年，因此陆战队从士兵到指挥官差不多都是身经百战的精锐。星际陆战队算是帝国特种部队，而帝国武装力量的主体则是另一势力派系——帝国卫队，兵员多达数十亿的帝国卫队在数量上占有压倒性优势，不过他们的整体素质远不如星际陆战队。

WARHAMMER 40,000

In the grim darkness of the far future there is only war

《战锤40000》第四版规则手册封面

《战锤40000》的宇宙被划分为物质世界（The Materium）和异次元空间（The Immaterium，又称Warp）两个平行空间，在物质世界里除了人类还有其他种族的生物，如凶狠残暴的绿皮兽人、身为上古文明后裔的灵族、拥有发达科技并信奉上上善道（The Greater Good）的钛星人、受以能量形式存在的神灵驱使的太空亡灵、疯狂滋生并吞噬一切的虫族。

《战锤40000》的历史由各种族间的激烈冲突交织写成，每个种族下通常又有若干亚分支势力和更细的子分支派系，如星际陆战队下有圣血天使、血鸦、黑暗圣堂等著名战团，兽人下也有暴蛮、恶月、邪日、死头等氏族，宇宙神皇除陆战队和帝国卫队外还建立了分别针对外星人、恶魔和异端的3支宗教审判团军队，这些亚分支势力同样可以在游戏中以独立派别的身份登场作战。

异次元空间为物质世界的星际旅行开启了快捷方便之门，当物质世界里的种族们通过穿越异次元空间瞬间抵达遥远银河的另一端时，这个扭曲空间里的混沌邪神们也开始活跃起来。混沌邪神中最强悍的有4位：掌战争杀戮的嗜血之神恐虐（Khorne），掌瘟疫疾病的腐朽之神纳垢（Nurgle），掌阴谋诡计的邪术之神奸奇（Tzeentch），掌欲望与享乐的堕落之神色孽（Slaanesh）。在混沌邪神们的诱惑下，星际陆战队中的一部分背叛神皇并变为一个新种族——混沌陆战队，这些兼有陆战队强大火力和混沌邪恶法术的勇士们甚至能够召唤恶魔助战。混沌邪神和他们的爪牙们总在寻找机会把黑手伸向物质世界，《战锤40000》世界里的许多场经典战争背后都有他们出没的身影。《战锤40000》的各种族和亚分支势力都有一套详尽完整的背景履历，在桌面版28毫米模型的基础上，层出不穷的官方出版物、美术作品以及同人小说塑造了一个个丰富多彩的宇宙科幻故事。《战锤40000》的世界同时也是一个如同大杂烩的混沌乱世，玩家可以从中找到各种艺术元素和现实历史的影子，从奇幻、科幻、惊悚到巴洛克风格、超现实主义、中世纪、两次世界大战、罗马帝国、纳粹德国，这个模型世界的复杂程度完全取决于设计者们的想象力和Games Workshop公司的市场拓展需要。


国外《战锤40000》玩家的模型聚会

外2个小圆键是暂停自动操作和取消自动操作。自动操作是本作中非常有用的功能，兵营类建筑生产战斗单位、步兵小队补充兵员都可以利用自动操作减轻玩家压力。以鼠标右键单击生产或升级图标可看到图标变为闪烁状态，此后系统将持续重复生产指定单位或补充指定兵员，直到抵达人口上限或所需资源短缺才会停止。兵营建筑的自动操作在获得足够资源情况下又能继续生产单位，但步兵小队的兵员自动补充完成后就正式停止，下次战斗又出现损耗时还需玩家再次手动操作补充。



新增种族

《灵魂风暴》的最大亮点就是暗黑灵族和战争修女两个新种族，这两个种族与其他原有种族的最大不同点在于多了一项资源，暗黑灵族的新资源被称为灵魂原质，战争修女的新资源叫做信仰。灵魂原质可用于施放6种战场特技，这些特技的热键图标都在主画面正下方的菜单上层。暗黑灵族的特定单位通过收割战场上阵亡单位尸体获得灵魂原质，只要有足够尸源这种资源可以反复累积，没有上限。战争修女的信仰主要通过己方步兵单位自动获得，只要部队存活就能持续输出信仰，修造监听塔之类的特定建筑可以加快信仰的累积速度。信仰的获得相对较方便，但信仰特技只能通过大修女、传教士等指挥官类单位施放，大修女或传教士附随步兵小队后，该小队也能获得信仰特技施放能力。暗黑灵族的战场特技多为诅咒类软杀伤技，如降低敌方部队士气或护甲，提前结束己方部队技能冷却等，唯一有大范围攻击效果的“灵魂风暴”，需要消耗大量灵魂原质，而且很容易误伤己方部队。战争修女的信仰特技攻击性突出，尤其大修女的“升天”可释放一群攻击力很高同时又刀枪不入的金色复仇天使，这些召唤物在大规模混战中完全抵得上一队强力重步兵。传教士的信仰特技有加快小队生命恢复的，也有发射神圣烈焰对敌造成区域杀伤的，还有将伤害反弹给对方的被动攻击技。



暗黑灵族发动灵魂风暴



满地的灵魂原质等待着收割



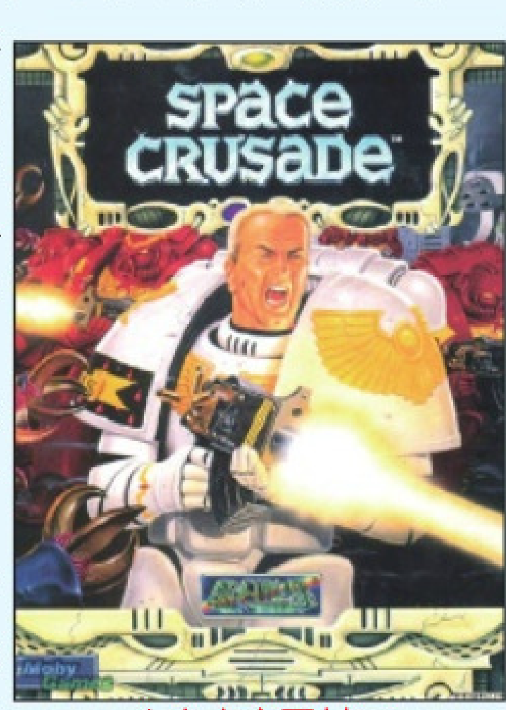
战争修女——我的野蛮姐姐

暗黑灵族和战争修女的基地经营套路差不多，以总部建筑开局，出步兵营抢控制点，接着造车辆厂和步兵科技研究中心，然后升级总部继续攀科技直到可以出能招终极单位的建筑。暗黑灵族终极单位毁灭高台堪称

漫谈《战锤40000》谱系

——战锤系列的先驱

近年来《战锤40000》系列因为THQ在PC平台上连续推出多部RTS作品而名声大噪，不过它最早进入电子娱乐行业却可以追溯到1992年，由Gremlin Graphics创作并发行的《太空十字军》（Space Crusade）是第一款采用了《战锤40000》背景设定的电子游戏，在这款回合制战棋策略游戏中，玩家控制一位星际陆战队指挥官和4名陆战队员征战于外星人的飞船中，每关需要完成各种主线任务和分支任务，比如歼灭所有外星敌人或摧毁敌方飞船等，通过战斗指挥官的职务可从军士长逐步提升。此游戏基本上是《战锤40000》桌面模型游戏的移植版本，不过部分3D化的战斗界面在当时还是很惹眼，有说法称后来的著名科幻战棋游戏《幽浮》（X-Com）也从本作中获得过启发。除PC外，《太空十字军》还曾登陆过Amiga、Atari ST、Commodore 64等不同游戏主机平台。

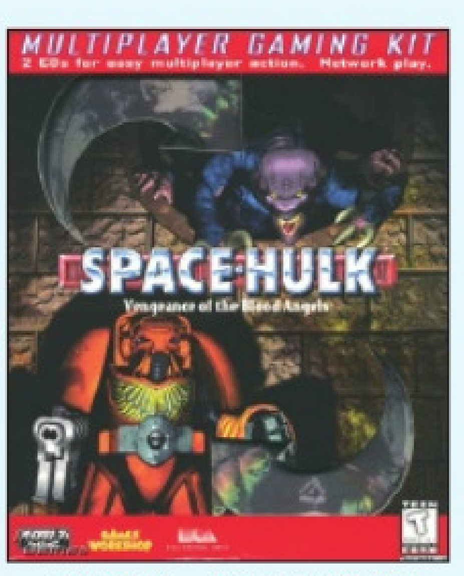


太空十字军封面



太空十字军游戏画面

1993年由电子艺界代理发行的《太空战舰》（Space Hulk）是Games Workshop迈向实时制游戏的全新尝试，这款游戏仍然沿袭桌面版本风格，玩家还是指挥一组星际陆战队员迎战企图窃取基因的外星人。除实时冒险战斗外，游戏还采用了第一人称和头顶俯视两种视角模式。1995年本作续篇《太空战舰——血天使之复仇》摇身变为战术FPS射击游戏，游戏故事以星际陆战队终结者战团和基因窃取者之间的战斗为主线，玩家可指挥10名终结者陆战队员，通过战术界面向他们发号施令，或直接切换到某位队员以FPS视角战斗。这款游戏在战术策划和动作射击两方面都有出色表现，它在PC、世嘉土星、索尼PS和3DO四大游戏平台上的辉煌胜利也为《战锤40000》这个品牌增光不少。

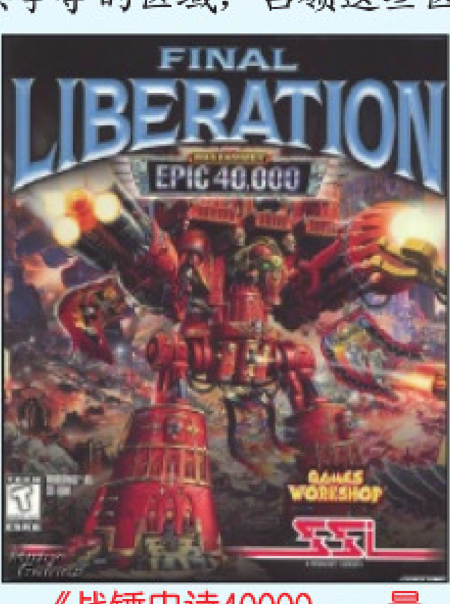


太空战舰：血天使之复仇

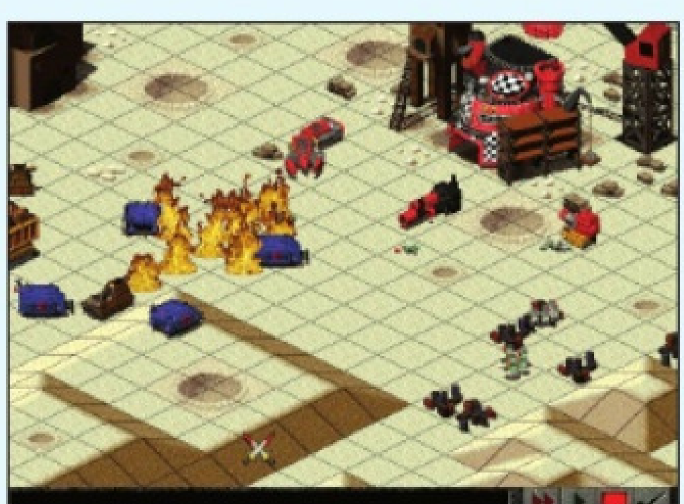
漫谈《战锤40000》谱系

——战锤系列的发展

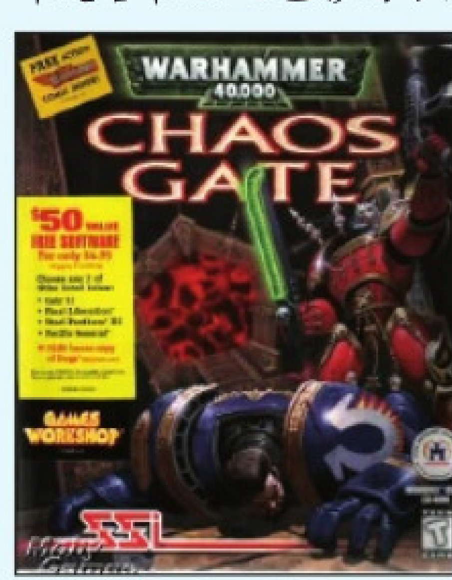
上世纪90年代著名的策略游戏公司Mindscape和SSI都对《战锤40000》抱有浓厚兴趣，这两家公司包揽了这个时期的大部分《战锤40000》题材游戏。1997年面世的《战锤史诗40000——最终解放》是一款同样采用桌面版人设的回合制策略游戏，游戏中的人物尺寸远远小于桌面游戏标准的28毫米，因此玩家可指挥的部队规模显得颇为壮观。本作拥有战役和对战两种模式，在战役模式下玩家指挥人类帝国部队逐关击败兽人侵略军并最终解放一颗叫Volistad的行星。对战模式下玩家可与最多4方势力对抗，这些敌对势力可由其他玩家借助网络联机扮演，也可由电脑AI控制。战斗中人类帝国与兽人军团双方都有步兵、坦克、装甲车、大炮、飞行器等多种单位出现，特定关卡胜利后还能获得隐藏的奖励单位，如超级重型坦克或泰坦战斗机甲。每关地图上有若干可供争夺的区域，占领这些区域后可持续获得资源点数购买增援部队或修理受伤单位。这种资源模式始终贯穿于《战锤40000》系列的策略游戏中，它后来甚至成为RTS游戏中唯一能与传统香料流并列的资源系统。



《战锤史诗40000——最终解放》封面


《战锤史诗40000——最终解放》游戏画面

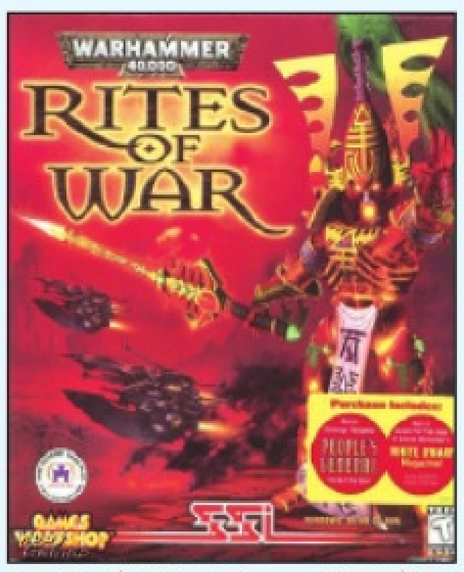
1998年相继而来的《战锤40000——混沌之门》同样是回合制游戏，不过它的重点却是略带RPG色彩的小分队战术。游戏中人类帝国的英雄，当时还是上尉的克鲁格率领一群星际陆战队中的极限战团与混沌领主扎穆朗手下的混沌陆战队传道者军团展开殊死决战。根据官方设定，自打何露斯叛乱之后，极限战团与传道者军团就是一对不共戴天的宿敌。游戏界面属于典型的回合制格子战棋，每个回合玩家操纵的极限战团队员都可以根据自己的行动点数实施移动、射击、投掷手雷等战术动作，由AI控制的传道者军团敌人也有相同能力，游戏中还出现了规则手册中定义的战斗小组、车辆以及英雄人物。星际陆战队员们能通过战斗获得经验值并升级提高多项属性，玩家也可以把他们带到下一关中继续战斗，但是如果这些勇士们阵亡则无法复活。《混沌之门》采用了第二版官方规则，玩家在单机模式下可逐关打通战役，也可以选择随机地图作战，多人模式方面完全支持局域网或因特网联机。SSI公司后来还把《最终解放》《混沌之门》外加两款战锤奇幻游戏四合一打包做成了个所谓的《战锤世界策略游戏合集》。



《战锤40000——混沌之门》封面


《战锤40000——混沌之门》游戏画面

1999年的《战锤40000——战争仪式》终于改变了星际陆战队雷打不动的主角地位，在这款回合制策略游戏中玩家扮演的是灵族，人类成了反派阵营，灵族勇士们要将这些贪婪的人类从未开发世界（Maiden World）中驱逐出去，并找到本族上古时代遗留下来的法宝。为了避免让星际陆战队的粉丝们失望，在模拟对战模式下玩家们可选择扮演灵族、人类帝国和虫族三大阵营之一，该模式下以虫族舰队入侵人类领地的事件为背景，人类帝国有星际陆战队、帝国卫队和战争修女三支部队登场。《战争仪式》所用的游戏引擎同样被SSI应用在著名的二战策略游戏《装甲元帅2》中。



《战锤40000——战争仪式》封面


《战锤40000——战争仪式》游戏画面



火线攻坚一把好手，它发射的黑暗镰刀射线可对前方扇形区域内的敌部队和建筑物造成严重伤害，对付人海战术或多炮塔防御阵地效果奇佳。暗黑灵族没有车辆科技研究中心，他们通过修建奴隶牢房来增加人口上限，该种族的总部建筑能招募曼陀罗步兵小队，这样用不着等步兵营造好就能出去抢地盘。种种迹象表明暗黑灵族属于先发制人的快攻型种族，1级总部就能造车辆厂，出地狱兽快速部队配合曼陀罗小队迅速发动早期突袭能有七成胜算。到中期以后暗黑灵族与对手决战往往要依靠战场特技，而战场特技所需的灵魂原质又意味着频繁战斗，其实暗黑灵族的资源系统也是他们最大的累赘，收割灵魂原质经常需要玩家手动指派工人或机甲蝎介入，如果多处同时爆发战斗时根本无暇顾及，打到后期简直手忙脚乱。暗黑灵族不能造防御炮塔的残酷事实迫使选择这个种族的玩家必须从头到尾压制对手，一旦陷入被动防御那就只能坐以待毙。

战争修女通过修步兵营提升人口上限，她们的主力部队就是步兵，车辆单位普遍血少皮薄，也就是驱魔者自行迫击炮还有点实用价值。步兵小队应搭配大修女或传教士以战养战，只要小队不全灭就能持续有信仰值入账，有信仰值


混战中大修女释放复仇天使

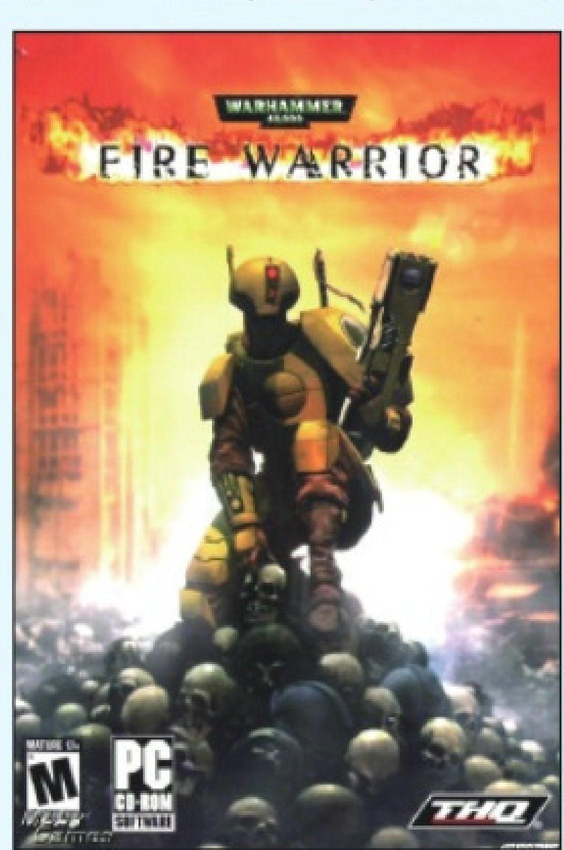
就能发动信仰特技杀敌，如此重复很容易形成一个良性循环。虽然战争修女一族的扮相惊世骇俗，不过姐姐们真正的实力并没有看上去那么强，这个种族走的是牛皮糖缠磨路线，前期表现中庸后期也无明显优势，对信仰特技依赖较强，回血增防就是为了保命，被逼急了发动帝王之触能使杀伤力暂时暴涨，即便消灭不了对方也能迫使敌军士气崩溃而败退。想走破士气路线的玩家可以选择狂出最低级的战斗修女小队，优先升级火焰喷射器，配合献祭者装甲车、赎罪机甲


以火破敌士气才是姐姐们的长项

等火系车辆见人就喷，直到烧得对方精神分裂。细心的玩家应该记得战争修女的建筑物都有一个强力扬声器特技，这项技能的作用就是降低附近敌军士气并提升己方部队士气，从这项设定不难看出姐姐们的拿手功夫就是破士气，尤其在基地防御作战时敌方部队更容易陷入崩溃。修女的终极单位活圣人能飞能放火墙，死后还能自动复活一次，车辆中的赎罪机甲速度快近战能力超强，只可惜这两种单位都是后期兵种，与其他种族的后期单位相比也缺乏突出优势。综合来看，战争修女属于较难上手的技巧型种族，她们的表现很大程度上取决于玩家对施放信仰特技时机的把握。《灵魂风暴》中的战争修女还有个严重

漫谈《战锤40000》谱系
——战锤系列的崛起

自从千禧年后，《战锤40000》题材的游戏发展进入了一段真空期，这种沉寂一直持续到2003年THQ公司代理的《战锤40000——烈火战士》上市。《烈火战士》是一款第一人称视角的射击游戏，游戏剧情被浓缩于24小时之内，玩家扮演钛星人烈火战士卡厄斯为营救上司与人类帝国和混沌陆战队展开激战，卡厄斯以强悍实力在震慑混沌群魔的同时也赢得了人类英雄的敬意，最后混沌魔煽动钛星人与人类帝国之间冲突的阴谋被各方英雄们挫败。本作共有21关，所有关卡均取自《战锤40000》设定，游戏中有大量人类帝国和钛星人武器出现，如轨道枪、爆击炮、脉冲步枪和能量卡宾枪。不过主人公最多只能同时携带两种主武器，而且其中一种还必须是钛星人武器，此外卡厄斯也可投掷手雷或使用佩剑战斗。泰坦战斗机甲、帝国女武神等经典战斗单位都在本作中出现，不过遗憾的是，游戏里没有可供主角乘坐的车辆。《烈火战士》的多人模式有死亡、团队死亡和夺旗3种，正式零售版内附有8张对战地图。《烈火战士》是所有《战锤40000》题材作品中少见的3D动作游戏，这款作品还推出过PS2版本，它是PS2平台上第一款支持宽带适配器联机的游戏。



《战锤40000——烈火战士》封面

THQ与Relic联手打造的即时战略大作《战锤40000——战争黎明》从2004年起开创了《战锤40000》游戏的全新黄金王朝，这段辉煌一直持续到现今仍未见有衰弱迹象。这款创业之作以人类帝国、兽人、灵族和混沌陆战队在Tarturus行星的战役为背景，游戏单机战役下玩家扮演人类星际陆战队勇闯11道关卡，到多人模式里才能选择另外3个种族作战。本作为即时战略游戏带来了一种相当成熟的新资源系统——区域控制，由步兵攻占地图上各区域的控制点可加速获得资源点数，然后才能修造更多建筑招募更多部队，一些特殊单位甚至需要占据足够多的控制点才能出现。除了彻底摧毁敌方基地外，玩家通过夺取特定数量的关键控制点也能取得最终胜利。游戏中的资源点分为军备点数和能量点数两类，前者由己方基地指挥中心缓慢持续产出，玩家占领更多控制点或修建更多防御性建筑都能提高军备点数的递增速度；能量点数由基地内修建的电站自动提供，但每座基地最多只能修6座电站，在有岩浆裂隙的地点还可以修建输出功率更大的热核电站。这两种不同的资源实际上都以时间为本质，因此采用这类资源系统的RTS游戏注定要崇尚争分夺秒的快节奏战斗风格。在《战争黎明》中兽人还有一种独特资源，兽人的战歌大旗可持续产出招兵买马的兽人资源点，人口上限和大旗的数量又决定了大旗战歌的级别，这个级别同样又决定了兽人科技树的发展水平。


《战锤40000——烈火战士》游戏画面



《战锤40000——战争黎明》封面

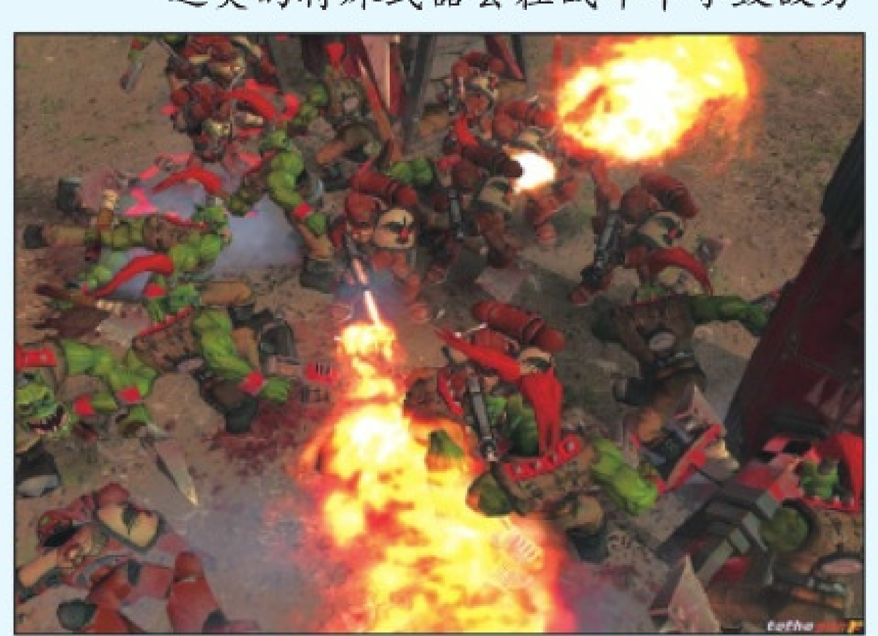
《战争黎明》的另一特色是小分队单位设定。所有步兵都以小分队形式出现，新招募


《战锤40000——战争黎明》游戏画面


被称为活圣人的大天使

Bug，抢占控制点后修监听塔，升级能提高信仰值上限的神圣图像时，如果升级过程中选择取消可获得比原先投入值更多的资源，用这个方法能刷出无限的军备和能量点数，最要命的是这个Bug在联机对战中同样有效。

的步兵小队可以升级添加各种功能性新单位，例如军士长或重武器步兵，选择不同的升级兵种可使这支小分队具有不同的战斗特性，一支步兵小队最多可以扩大到10名战士的规模。多功能化发展的步兵们还拥有一项特殊的属性——士气，当士气降低为零时整个小队的战斗力会暴减，但移动速度却有大幅提高。诸如火焰喷射器之类的特殊武器会在战斗中导致敌方


混乱到极点的人兽大战

士气骤降，不过脱离战斗后士气值又会缓慢自行恢复。与丰富多彩的步兵们相比，游戏中的车辆载具几乎没有什么亮点，它们同样可以朝不同方向升级，装备不同武器模块。《战争黎明》面世后受到全球玩家前所未有的热烈欢迎，除了原有的高忠诚度《战锤40000》粉丝外，对本作新颖策略系统感兴趣的竞技流玩家也趋之若鹜，许多热衷于涂画的美工高人们也对游戏完备的MOD功能产生了莫大兴趣。《战争黎明》在2005年推出的年度游戏纪念版中增加了4张新对战地图，这款游戏又多次与后续资料片以合辑形式推出过精编版、黄金版、白金版等不同版本，如今电脑游戏玩家们所熟悉的《战锤40000》基本上尽源于此作。

漫谈《战锤40000》谱系
——战锤支系

《战锤40000》题材游戏也曾先后登陆过家用游戏机和掌机，虽然没有达到PC平台那样的辉煌，但好歹也算是让不同机种的玩家对此有一定了解。早期的《太空战舰——血天使之复仇》囊括了当时所有的热门家用游戏主机，THQ公司接手后的《战锤40000——烈火战士》也以PS2版本为主力阵容，2007年还有一款对应任天堂DS和索尼PSP掌机的回合制战棋策略游A戏《战锤40000——团队指挥官》。《团队指挥官》以星际陆战队和混沌陆战队的对峙为背景，玩家可指挥6人战斗小组与敌人展开长达15关的回合制战斗，每回合的行动点数可用于移动、开火或转为提升命中精度，每场战斗前玩家可为所有队员更换各种装备，游戏中出现的远近程武器约有20多种。此游戏不仅有单机模式，还有功能强大的多人联机模式，最多8名玩家可分组为两派对抗。从各方面来看，它其实更像是《辐射——钢铁兄弟会》一类的游戏。因为回合策略游戏对硬件要求不高，所以甚至手机上也出现了《战锤40000》题材的游戏软件，如2006年THQ推出的《战锤40000——光荣牺牲》就是一款拥有4个种族4场战役还外带联机功能的手机游戏。2005年还有一款双模式的手机游戏《战锤40000——太空战舰》显得非常另类，这款游戏切换到FPS视角就是动作射击的玩法，切换到头顶俯视视角又变成传统回合策略制。



《战锤40000——小队指挥官》游戏画面



《战锤40000——小队指挥官》封面



要塞之战


混沌陆战队要塞战的关键是先破坏混沌神殿

战役模式下九大种族的考拉瓦星系征服战大同小异，普通省份的战斗千篇一律，主要是各族的要塞省份之战需要多费点心思。

混沌陆战队要塞提供的战略奖励是忽略补给线的，即使己方省份如被切断与要塞的联系也能继续保持运作。要攻占混沌陆战队的要塞省份必须摧毁位于地图中部的渎神堡垒，但开局时堡垒周围布有紫红色混沌力场，进攻部队碰到这玩意儿就死，玩家需先破坏地图周边的5座混沌神殿才能关闭力场。

暗黑灵族要塞提供的战略奖励是远古通道，即可以在不直接相连的星际传送门之间往来。进攻暗黑灵族要塞的战斗开始无基地，要先从地图左上方找到工人才能建基地，根据任务提示摧毁4座分基地后暗黑灵族部队会全部无敌，抓紧时间迅速摧毁暗黑灵族的母舰即可获得胜利。

灵族要塞的战略奖励是增加每回合移动步数，进攻灵族要塞要注重配备反隐单位，逐个摧毁指定目标基地后才能开启通向最终基地的道路。

帝国卫队的战略奖励是降低生产建造费用，他们的要塞战难度最大，

一方面需要堵截从各地工研总部开往西北方基地的运输车，另一方面地图中部还有门超级大炮压制进攻方部队运动，此外大量的哨兵机甲和轰炸机也很难对付，特别要小心己方基地还会被空降部队偷袭。

太空亡灵的战略奖励是战后复活部分阵亡单位，他们的要塞之战几乎没有难度，接连摧毁4处基地就OK。

兽人的战略奖励是人口快速增长，要塞战中需摧毁位于地图东侧的主基地，不过南北两线都有大批敌兵增援，位于地图中部的遗址点通道是争夺焦点，铺天盖地的兽人步兵和旗塔迫使玩家不得不将主力用来自保，推荐用隐形或精锐部队偷袭兽人总部建筑。

战争修女的战略奖励是前进基地，每次进攻作战前可选择抢修基础建筑。战争修女的要塞战难度也不小，根据提示逐个清除对方基地，要小心修女们的隐形刺客偷袭己方指挥官，最后摧毁祭坛时战争修女的终极活圣人会现身发飙，只要能挺过去，消灭援兵摧毁指挥部就可胜利。


钛星人的阿卡大炮战术价值不大

星际陆战队的战略奖励是深入打击小队，即前方作战时可从己方要塞直接派遣空投部队增援。星际陆战队的要塞战比较简单，先推分基地，然后对主基地发起总攻，家里要留反步兵单位防备偷袭。

钛星人的战略奖励是阿卡大炮，它可使攻击方部队在进入战场前就遭受损失。钛星人的要塞战开局无基地，往上摧毁一座分基地后才能得到工人开始发展，通关目标是摧毁地图西北基地里的中枢站，不过地图中央有阿卡大炮压制己方行动，周边地区还有若干信号发生器持续呼唤援兵，阿卡大炮在战场上的威力不大，关键是那些信号发生器要尽快铲除，否则进攻方迟早会被人海淹没。



战锤——作为桌面战棋

■北京 Griffin

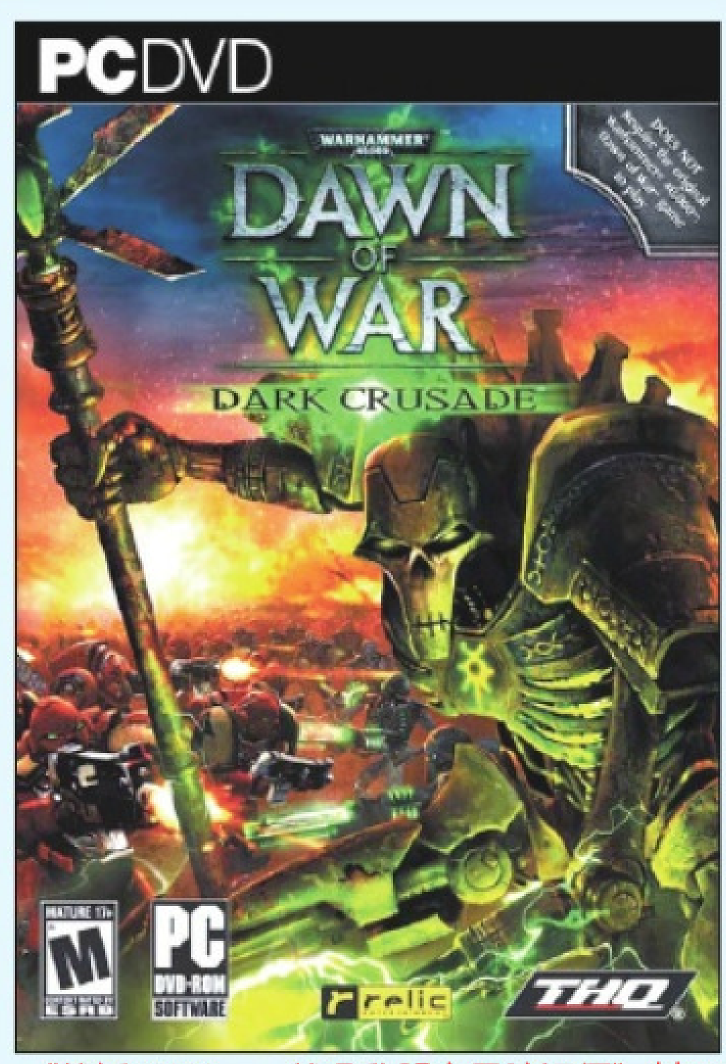
源自经典桌面战棋游戏的《战锤40000》不是谁都能接受的，尤其是在国内。电脑游戏虽然让那些没有闲钱、没有时间的人能够轻易玩到“战锤”，但屏幕上的东西永远无法复制桌面游戏的最大乐趣所在。

桌面战棋对于国内许多人来说是一种陌生的东西，而在国外，它是种十分风靡的娱乐方式。桌面战棋属于桌面游戏的一种，有着相当久远的历史，游戏原型是由百年前的英国绅士们最先开始发明和实践的。这些富有的大闲人在自家的游戏室中，用自己精心制作的小铅人，配以规模巨大、场景逼真的沙盘，将滑铁卢战场再现于桌面。桌面战棋在欧美非常风行，同时，它对现在的电脑游戏也有着深远的影响。《魔兽争霸》《红色警戒》等著名即时战略游戏都是源自桌面战棋游戏，其中《魔兽争霸》就与“战锤”有着极深的渊源。

“战锤”是现今桌面战棋游戏里最为成熟的一种，有着20年以上的历史，它的复杂程度和精细程度远远超过电脑游戏。桌面战棋的规则和游戏因素非常多，在这里，你可以率领一支属于自己的军团，连他们的服装都由你来决定，士兵们会害怕、会惊恐，甚至还会逃跑，你必须运用智慧，事前部署，运筹帷幄。

规则是桌面战棋游戏的灵魂，“战锤”这个发展了20年的作品，其规则已经十分完善。除了模型棋子外，你需要的工具还有卷尺、骰子、规则书，还有一张桌子。当然，如果条件允许，桌子上还可以有精美的沙盘。和《魔兽争霸》的4个种族相比，“战锤”的世界拥有数十个种族，其复杂的设定使得桌面如同真正的战场一样变化无常。在战局中玩家们绞尽脑汁计算战局，再加上骰子的运气成分，造成了游戏度极高的不可预测性。总的来说“战锤”的平衡性、自由度都十分出色，所有想得到的战况都可能出现在游戏过程中。

以前国内玩家不容易接触到桌面战棋游戏，因此一直对桌面战棋有一种认识，认为十分昂贵。其实这种说法并不完全正确，事实上，玩桌面战棋游戏的开销弹性很大，说白了就是穷人有穷人的玩法，富人有富人的玩法。当然，如果你一心把模型都打造成白金镶钻的，那确实是价值连城。而那些真正热爱桌面战棋的朋友，通常是会自己动手制作模型，这个过程带来的乐趣往往比游戏都多。



《战锤40000——战争黎明之黑暗远征》封面

《战锤40000——战争黎明》震撼寰宇的登场为后来的续作们铺平了通向辉煌的红地毯，2005年上市的首部资料片《战锤40000——战争黎明之冬季攻势》几乎没费什么劲就登上了北美游戏软件热销榜首。《冬季攻势》在原作基础上添加了很多新东西，如以独立派系身份登场的第五方势力帝国卫队，著名的卡迪亚闪击军


《战锤40000——战争黎明之黑暗远征》游戏画面

充分展现了帝国卫队在防守作战中的能力，虽然他们和星际陆战队在武器护甲和士气上都有不小差距，但各种大威力的战车以及游戏中唯一能够解除敌控制点占领状态的车辆单位——哨兵机甲。原有的四大阵营也各有新增单位，星际陆战队多了随军牧师，这种单位能以光环治疗附近友方部队并能施放怒吼降低周围敌军士气和移动速度；混沌陆战队的恐虐狂战士近战威力惊人，而且士气不受任何因素影响；兽人的重装头目移动速度慢但火力强护甲厚；灵族的火龙战士专克车辆建筑，不过易受制于敌步兵。在《冬季攻势》新增的两场单机战役中，五方势力为争夺一部遗失的帝国泰坦机甲展开了明争暗斗。

《冬季攻势》里很多原作战斗单

漫谈《战锤40000》谱系
——战锤系列的繁荣

位都被简化或削弱，如星际陆战队的捕食者坦克只能装备反坦克武器，而混沌陆战队的捕食者却只能装备反步兵武器，而在《战争黎明》里这两种单位都能自由选择升级反坦克或反步兵武器。兽人部队也被调整，他们的很多武器升级选项也不翼而飞，灵族的黑暗收割者部队在面对敌方重步兵时也变得力不从心，各族有不少步兵小队都失去了投掷手雷的特技，混沌陆战队居然无法获得比重型爆矢枪更高级的重型武器。《战争黎明》的成功使《战锤40000》游戏爱好者的数目激增，大量习惯了暴雪完美主义的玩家对游戏平衡性提出了更高要求，因此《冬季攻势》的种种改动主要是针对多人模式。



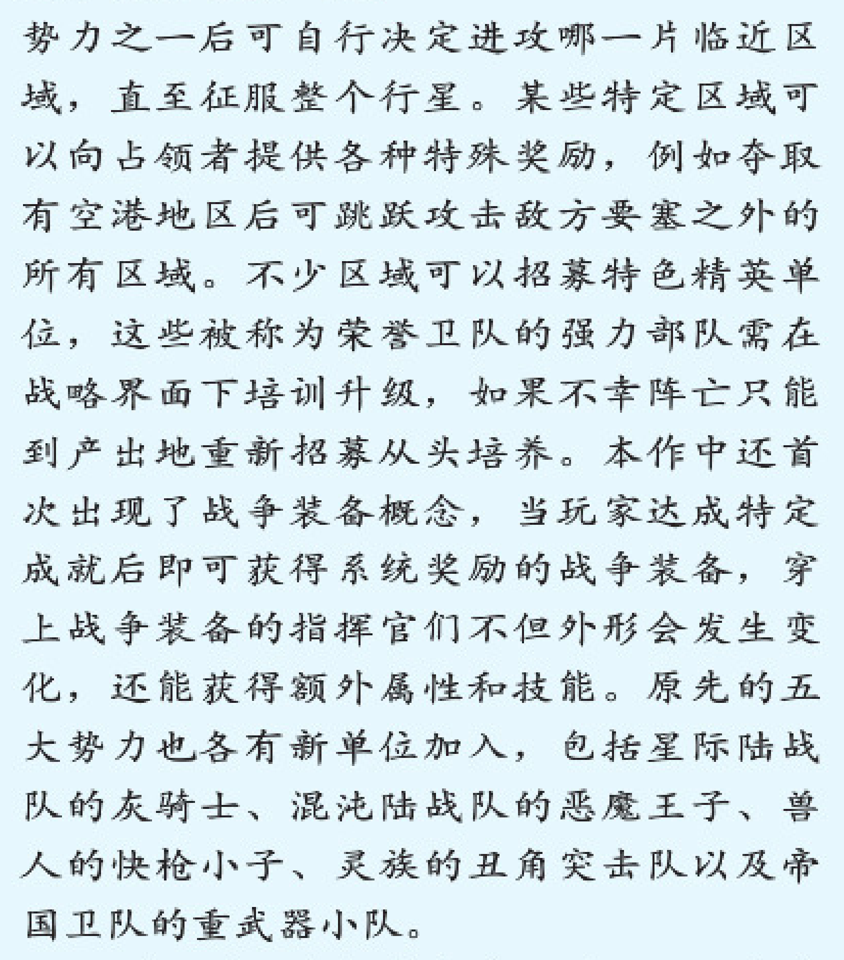
《战锤40000——战争黎明之冬季攻势》封面

《战锤40000——战争黎明之黑暗远征》是《战争黎明》的第二部资料片，这款2006年上市的游戏在前两作五大种族基础上再添新丁两位——充满神秘气息的钛星人和《冬季攻势》结尾中来去匆匆的太空亡灵。《黑暗远征》是一款独立资料片，玩家毋需安装原作《战争黎明》即可运行，但多人模式下只能选用两个新种族，唯有在单机战役模式下才能根据剧情设定逐一体验所有7个种族，如果要在多人模式下选用全部种族还必须安装《战争黎明》和《冬季攻势》，这样做的目的无非是为了保证尚有市场的《战争黎明》和《冬季攻势》，不过却给玩家们带来了诸多不便。《黑暗远征》的故事发生在帝国边境上的Kronus行星，这颗行星上本来居住着人类、钛星人和兽人，钛星人总督因为贪欲率先发动了战争，但是谁也不知道这里还隐藏着太空亡灵的基地，被战火惊醒的他们开始蠢蠢欲动，觉察到宿敌即将全面复苏的乌瑟威方舟灵族迅速向Kronus靠拢。似乎嫌这局势还不够乱，星际陆战队的血鸦军团和混沌陆战队的传道者军团也为Kronus上隐藏的另一个秘密而齐聚当地大打出手。


帝国卫队的哨兵机甲

《黑暗远征》的单机战役采用了大地图自由决策模式，玩家选择七方势力之一后可自行决定进攻哪一片临近区域，直至征服整个行星。某些特定区域可以向占领者提供各种特殊奖励，例如夺取有空港地区后可跳跃攻击敌方要塞之外的所有区域。不少区域可以招募特色精英单位，这些被称为荣誉卫队的强力部队需在战略界面下培训升级，如果不幸阵亡只能到产出地重新招募从头培养。本作中还首次出现了战争装备概念，当玩家达成特定成就后即可获得系统奖励的战争装备，穿上战争装备的指挥官们不但外形会发生变化，还能获得额外属性和技能。原先的五大势力也各有新单位加入，包括星际陆战队的灰骑士、混沌陆战队的恶魔王子、兽人的快枪小子、灵族的丑角突击队以及帝国卫队的重武器小队。

《黑暗远征》中新登场的钛星人完全吻合桌面版设定，远程强近战弱且没有炮塔之类的防御性建筑，钛星人也无法埋设地雷，他们的陷阱对敌人只起到减速作用。作为对这些劣势的弥补，钛星人拥有多功能化的机甲部队，如XV88型机甲切换为静止模式后可充当固定防御火力点，它们的双联装磁轨炮威力和射程都令人惊叹。可自掘地坑潜伏的机器人小队受到致命攻击后会引发剧烈自爆，XV15型潜行小队以无缝隐形技术能轻松潜入敌方腹地，即使对方有反隐单位也需要在近距离内才能识破这些电子忍者。钛星人的科技树与其他种族截然不同，两条独立发展的科技树颇似同年上市的堂兄弟《英雄连》，玩家通过修建对应不同科技树的研究建筑来选择自己的发展路线，而且只能选一种。钛星人的巨型卡纳罗克兽有点像兽人的史古革兽但无远程攻击能力，它和克鲁托斯兽一样都能在近战中获得加成效果，类似巨猿的克鲁托斯兽是钛星人发动决战的核心主力，为了限制它可能对游戏均衡性造成的影响，最新的升级补丁限定每支钛星人部队最多只能招募2只克鲁托斯兽。


《战锤40000——战争黎明之冬季攻势》游戏画面

本作中正式亮相的太空亡灵在资源模式上独树一帜，他们没有军备资源参数，只需要能量一种资源即可招募部队，因此只要狂造电站就可以快速集结大批部队。太空亡灵的基地指挥部支持更多数量的电站，虽然亡灵的电站会随着时间流逝逐渐降低输出功率，但只关注一种资源显然能让玩家轻松不少。为防止玩家利用这个独特优势发动破坏均衡性的早期突袭，亡灵初期造兵相当慢，只有夺取足够多的控制点并修建类似监听站的尖塔后才能提高造兵速度和人口上限，绝大多数的亡灵部队都以缓慢移动速度而著称。亡灵也是唯一能用工人夺取控制点的种族，不过也只能用工人。亡灵的浮石巨塔是一种集兵营和移动战车为一体的怪异单位，这种移动基地不但火力强悍，最让对手头疼的还是它的自动复活特性，当一台巨塔在前线受到严重伤害后会自行将自己传送回基地，等待己方工人修理完毕后又恢复如新。充满诡异气息的亡灵领主不但能复活己方阵亡部队，还可以变身为暂时无敌的拥夜者怪物。大多数亡灵单位死亡后会留下骨骸，古墓蜘蛛可回收这些骨骸用来招募新兵，此外铺洒满地的骨骸还能起到地雷的作用，最可怕的是一位亡灵领主可瞬间将遍地骨骸变成人海部队。P





《刺客信条》格斗技巧
Assassin's Creed
■浙江 何琦

本作武器分为：拳头、匕首、长剑、飞刀、袖里剑5类，拳头只有在刑讯逼供的时候有点用处，其他时候基本上是摆设。实战中，匕首要比剑好用，匕首的攻击速度更快，收招破绽更小，而杀伤力却与长剑相当。飞刀对付杂兵是一击必杀，当然圣殿骑士和Boss除外。袖里剑是专门的近距离暗杀武器，一旦发动成功，目标必死无疑，切忌面对面对敌使用！

战斗技术详解：

1.连击，连续按下攻击键即可，看似气势磅礴的招数，其实漏洞颇多，尤其是在群殴之时，被人从背后偷袭，而且攻击停顿时间也特别长，很容易被反击。我们在重重包围之下与人拼刀，按下空格键（前进一步），以尽量摆脱来自“背后的威胁”，注意F键锁定目标后是不能奔跑的。


偷听要离远一些才行

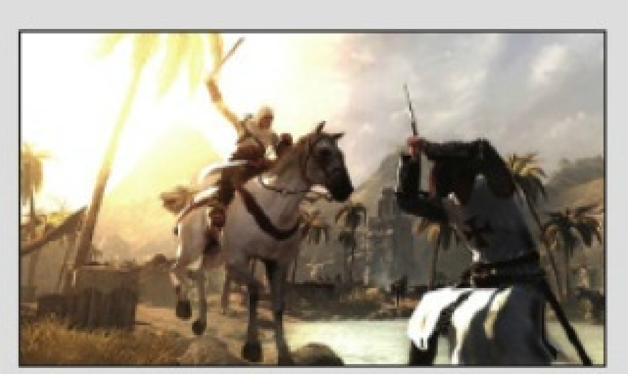
2.反击，是一项非常有效的战斗技能，对付等级高的敌人只能靠这招了，不过重复的反击实在有些无聊。发动反击并不讲求角度，纵然在你背后，当敌人剑与你的剑接触的瞬间使出，将敌人击倒在地，配合攻击键结果对手即可。

3.超重击，此招需要长按键蓄力，长剑和匕首都能使出，命中目标后会使对方产生硬直，不过由于超重击的出招和收招速度太慢，所以此种鸡肋技能不用也罢。

4.投技，一般来说对付杂兵是很有效的，将目标推倒在地后，再补上一刀就可以了。此外，熟练掌握这一技巧，特别在房顶或者悬崖等较高处将对手推倒，可是非常爽快的哦。但是要注意，高等级敌人会挣脱，对圣殿骑士百分之百无效，如果你被敌人投技抓住，可以立即挣脱（使用投技的相同按键）。

5.飞刀，一击必杀很好用，可惜数量有限，如果用完了可以从卫兵身上偷取。


反击成功


骑马砍杀威力加倍

6.马战，骑在马上用长剑砍杀的攻击力非常可观，骑马的速度很快，几乎可以做到横冲直撞，但是这样做的缺点也显而易见，虽然骑在马上操控并不灵活，但是你不能停止移动，不然很容易被打下马。如果在战斗中把敌人引到马儿附近，马还会用后腿猛踢敌人，助你一臂之力。

7.破防技，英文Combo Kill，破防技是用来终结对手的防御技巧，也属于较好用的技能之一。当你与敌人拼剑时，按下空格键向前小跨步，此时主角使出一招劈砍，掌握好节奏，理论上你就能每次都使出破防技。当对手挡住第一次攻击的瞬间(看见剑与剑相碰的时候)立即再按下攻击即可。

8.存盘，你并不是万夫莫敌的独行侠，多多存盘总是一种好习惯，本作中除切换场景可以存盘之外，经过Check Point以及找到隐藏的旗子也是可以存盘的。P

《刺客信条》反追捕技巧
Assassin's Creed
■浙江 何琦

在《刺客信条》中，屏幕左上角指示器分为红、黄、绿、白4种颜色。红色表示守卫已经发现并开始追捕你，你必须迅速躲避；黄色代表卫兵开始警惕周围事物，此时你就要小心行事；绿色则代表恢复正常，白色是常态，表示未被追捕或者发现。

跳进草堆躲避追兵

笔者在游戏中执行任务，经常因触发警报而被守卫追得满城乱跑，当你刚刚解决掉一拨卫兵，还没有顾上喘口气的工夫，另一拨卫兵又闻讯而至，无穷无尽的追捕让人疲于应付。


骑马逃命

最佳躲避追捕的方法是混入僧侣的队伍，假扮僧侣蒙混过关（按住空格键即可），坐到街头长椅上假扮路人（自动进入），跳进干草堆（自动进入），逃入屋顶的小亭子里（自动进入），直到系统警报解除，指示器颜色恢复正常，躲避守卫追捕成功。注意进行上述行动之时，必须回避卫兵，否则躲避无效！

如果被追捕时，你正好在骑马或者攀爬墙壁，尽量不要磨磨蹭蹭，否则卫兵的石块会让你吃够苦头，毕竟从高处坠落的滋味是不好受的。此外，如果你行侠仗义，好打抱不平，时常帮助受卫兵欺负的路人，那么当你被追捕之时，会有人出来替你做掩护，缠住追兵。当指示器呈现红色，但是卫兵却没有来追捕你时，则表示卫兵正处于警戒状态，你的一举一动都受到监视，此时必须放缓步子，伪装成僧侣逃遁。P

《战争机器》关闭孔洞的方法
Gears Of War
■北京 奥杰

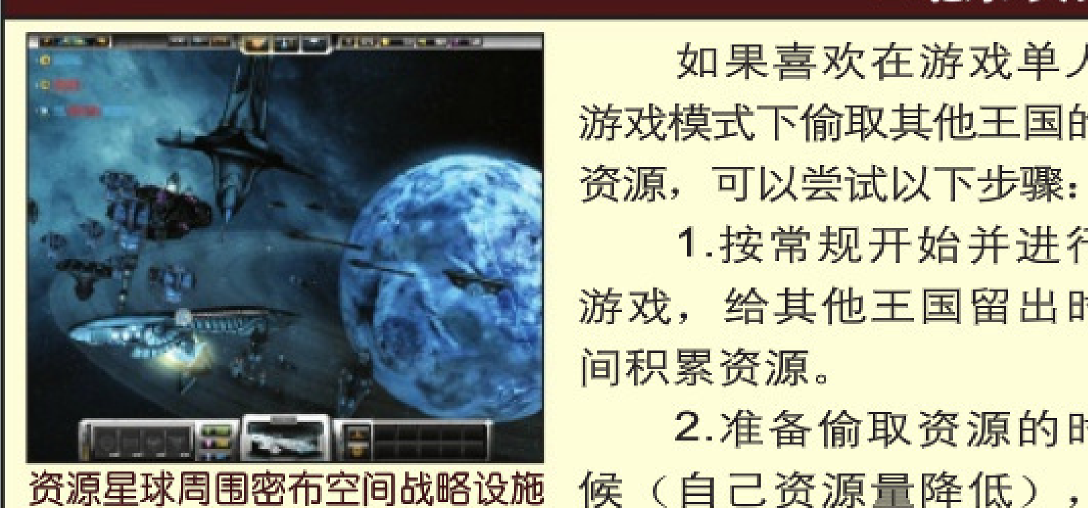
方法1：当孔洞（Emergence Hole）开启的时候，将手雷扔进去，可以自动将其关闭，从而阻止蝗虫飞出来。

方法2：用卫星发射黎明之锤（Hammer Of Dawn）可以轻易摧毁孔洞，不过必须先瞄准一个敌人来激活它，然后再用它瞄准孔洞。

方法3：用Torque Bow将箭射入孔洞，这个动作做起来有点困难，不过如果射击的距离足够近，也是有可能射入洞口的。只要箭堵住洞口顶端，就可以关闭洞口。P

《太阳帝国之原罪》偷取资源小技巧
Sins of a Solar Empire

■北京 奥杰


资源星球周围密布空间战略设施

如果喜欢在游戏单人游戏模式下偷取其他王国的资源，可以尝试以下步骤：

1.按常规开始并进行游戏，给其他王国留出时间积累资源。

2.准备偷取资源的时候（自己资源量降低），存储并退出当前游戏，然后读取另一个王国进行游戏。

3.选用另一个王国进行游戏的时候，进入外交（Diplomacy）菜单，将这个王国的资源发送到先前选用的默认王国。

4.储存并退出游戏，重新读取先前的王国进行游戏，就会发现刚才发送的资源已经到位。

5.反复几次上面的过程，就可以资源不断了。P

《虚幻竞技场III》开启新人物
Unreal Tournament III

■北京 奥杰

1.扮演Alanna（Necris）

在角色选择屏幕中，选择“Unlock Character”选项，然后输入“phayder”，开启Alanna（Necris）。

2.扮演Ariel（Iron Clad）

在角色选择屏幕中，选择“Unlock Character”选项，然后输入“jihan”，开启Ariel （Iron Clad）。

3.奖励角色


战胜Akasha后即可为你所用

Lauren：首先在全部任务中都选择第2个选项，然后在战役模式第2章中的Deathmatch中杀死Lauren，Deathmatch结束后，Lauren将成为开启角色。

Matrix：首先在全部任务中都选择第2个选项，然后在战役模式第3章中的Deathmatch中杀死Matrix，完成一个支线任务之后，Matrix将成为开启角色。

Scythe：首先在全部任务中都选择第2个选项，然后在战役模式第4章中的Deathmatch中杀死Scythe，Deathmatch结束后，Scythe将成为开启角色。

Akasha：在最后任务中杀死Akasha。

Loque：在第5章中的夺旗比赛（Capture The Flag）中获胜，开启Loque。

Damian：在第4章战役模式中开启。

Kragoth：在第4章战役模式中开启。

Malakai：在第4章战役模式中开启。P

《孤岛危机》几点战斗技巧
Crysis

■北京 奥杰

1.巧杀异形突击者：按照以下方法，不用开枪，就可以干掉异形突击者（Alien Trooper）——每当异形突击者跳到空中短暂飘浮，然后冲向你，想要对你一击致命的时候，快速避开敌人的攻击。这时异形突击者会发愣一小会儿，抓住这个机会冲过去，将它们抓摔出去。虽然这个动作在某些特定角度有点困难，但是将敌人扔出去的时候，能够立即将敌人干掉（在简单级别中适用）。

飘起来的异形突击者是很危险的

2.巧杀KPA士兵：在Cloak模式下发动攻击的时候会瞬间失去全部能量。相反，开启Armor模式（不是Strength模式，因为攻击的时候会消耗能量），快速射击一个士兵的头部，然后返回Cloak模式，这样将不会被士兵发现，而自身仍具有全部能量。另外，在过渡到Armor模式的时候，仍有几秒钟的隐身时间，如果正在狙击敌人，可以调节一下自身的位置，因为敌人暂时无法发现你。即便在关闭Cloak模式之后，耗尽隐身时间，仍旧可以射击敌人，因为敌人慌乱之中来回跑动，只要自己停在一个AI不会触及到的固定位置，比如水塔正下方的区域，就可轻松干掉大批敌人。P


（由游侠补丁网提供）

《刺客信条》（Assassins Creed）英文正式版光盘补丁。

《彩虹六号——维加斯2》（Tom Clancys Rainbow Six Vegas 2）光盘补丁。

《前线——战火之源》（Frontlines Fuel of War）v1.0.2升级档光盘补丁。

《落银城——大地觉醒》（Silverfall Earth Awakening）光盘补丁。

《战锤40000——战争黎明之灵魂风暴》（Warhammer 40000 Dawn of War Soulstorm）监听塔解除人数限制补丁。

《战锤40000——战争黎明之灵魂风暴》（Warhammer 40000 Dawn of War Soulstorm）全装备开启补丁。

《战锤40000——战争黎明之灵魂风暴》（Warhammer 40000 Dawn of War Soulstorm）全种族开启补丁。

《命令与征服3——凯恩之怒》（Command And Conquer 3 Kanes Wrath）独立运行补丁。

《命令与征服3——凯恩之怒》（Command And Conquer 3 Kanes Wrath）首发限量独家地图5合1安装版。

《疤面煞星——掌握世界》（Scarface The World is Yours）完美通关存档。

《战斗任务——威慑力量》（Combat Mission Shock Force）v1.08升级档免光盘补丁。

《模拟人生2——闲暇时光》（The Sims 2 Free Time）v1.1升级档光盘补丁。

《十字军——王朝崛起》（Crusaders The Kingdom Come）光盘补丁。P

林晓：关于游戏，关于小说，每个人都有自己不同的看法，各说各有确凿的理由和证据，总有几百种流派百花齐放。但游戏与小说怎样有机地结合起来，统共到今天也没有超过5种以上的形式，还是未被深入耕耘的处女地。C君早年，便以不拘一格开创新文体闻名游戏圈，而今更入佳境，将游戏的故事引伸入生活深处，文字冷静之处锋芒隐现，大值一观。





一

编辑部里的编辑们都喜欢玩游戏，这当然是个不言自明的事实。实际上，在游戏方面，每个编辑的兴趣都不尽相同。比如说L君，身为一名硬件编辑，却对《星际争霸》情有独钟，每天下班之后都要呼朋引伴被电脑打败两三盘才悻悻离去。而主持攻略栏目的Y君则喜欢玩些老游戏，每当工作空闲便把头埋在显示器前自得其乐。我和他们不同，我喜欢经营模拟游戏。不过最近这类游戏出得着实不多，大概是这种游戏到底不如开发一款网游赚钱吧。

老实说，尽管每个编辑的游戏爱好都不太一样，但每隔一段时间，编辑部里总会流行起一两款游戏来，每个编辑都会在自己的电脑上装上同一款游戏联机来玩。在我的记忆里，《命令与征服》《暗黑破坏神》都曾被我们看中过。而最近，编辑部里的热点却是一款体育游戏，那就是《实况足球》。

二

说起这《实况足球》的流行，大概要追溯到两三年前。这游戏本不是编辑部里最先兴起，而是从外面传进来的。事实上，在此之前，编辑部里虽然有两三个编辑接触过同类游戏，但终究是自己闷闷地玩，和电脑踢上两场，或者抽空建一个大师赛什么的，并不成什么气候。要论起让《实况足球》在编辑部里落地开花的推广者，那就非W君莫属了。

我们都知道，W君是个体育爱好者，虽然现在在电脑前坐久了，不方便亲身在场上奔跑，但对体育游戏的热爱却越发高涨起来。W君最早是从别人那里看到了这个游戏，上手玩过之后非常满意，于是热情高涨，买了手柄，又安装了游戏，每天中午开始拉上同事们踢起足球来。

说到这里，就又不得不提到D君和Y君。这两个人都是编辑部里的青年才俊，也都是《实况足球》的老玩家。他们的水平都不弱，Y君可能要高上一点点。两人每天中午闲得没事做时，接到W君的邀请，正中下怀，便都兴冲冲地跑了去，打定主意要厮杀一番。两人进了W君的小屋，起先还有几声谈笑，之后就惨叫连连。到了后来，再没有其他声音，只剩下凄厉地呻吟，好似痛彻筋骨一般。

我坐在座位上，冷眼听着这闹剧的发生。过了不多时，看到两个人低着头默默走出来，好像在里头被人打了一顿。但我还是没有出声，只是在旁边静静地看着。

“真疼啊……”沉默了半晌，D君倒吸着冷气说出这样一句话来。

“是的，这实在出乎了我的意料，我本以为不会有人这样踢的……”站在D君身旁的Y君也轻轻地说。

接下来，两人中不知道谁又轻声说了一句：“声音真脆……”

之后就再没有声音了。

三

自第一次踢球失败后（虽然D君和Y君没有明说，但凡其他人看了他们脸色的，便都能猜出一二），我本以为两人知道了亡羊补牢的道理，从此不会再去了。但年轻人的心思必然是不服输的，第二天中午，他们又进到那间黑洞洞的小屋子里。接下来依然是一样的惨呼。等到两个人出来的时候，D君依旧低着头，只是语气比上次更加落魄了。

“我早就说过，是不可能赢的。”

“踢都没有踢，怎么就说不能赢？凡事都要试试才知道！”这是Y君在说话，话语中弥漫着一股年轻人的朝气。

“还用踢么？看都看出来了。”这是D君不服气地反驳，之后两个人就又没有声音了。

唉，这些缺乏经验的年轻人，他们哪里知道，这世界上的事情，不是你服了输别人就不会再追究的。

如此过了几天，两个人每天都是兴高采烈地去，又郁郁寡欢地回，想必每次的结局都差不多。又过了几天，W君大概觉得没有抵抗的胜利终究味道不够，又想出了新花样。他又买了两个手柄，于是同时踢《实况足球》的人增加到了4个。

我本不想参与的，因为无论从感觉上还是从实际上，和W君、D君和Y君玩这个游戏都不能给我带来什么裨益。但或许是为名声所累，W君却是一次次地请我。一开始口气还算好听，大概是“烦请光临指导”等，我几次推辞之后就变成了“不来就要小心呀”之类带有深刻警醒含义的话。没办法，我只好也在中午走进了那间屋子。

四

我一向以为，体育运动是能够弘扬人性中“美”的一面的，但从没想过足球还可以将“恶”诠释得这样明显。如果足球的先驱们知道，在遥远的中国北京的一个编辑部里，每天中午都有七八个人腿骨被铲折，嚎叫着被抬下场去时，不知他们会作何感想。

当然，以我的眼光来看，在这个小小编辑部里的足球游戏水平还远远算不得“先进”。不，岂止不是“先进”，就连“平庸”也都算不上。但人在屋檐下，总是要做一些态度上的妥协，再加上我这个人本来就平和淡定，也不想去争什么短长，所以平日里我总是做一些手脚，比如闭上眼睛，或者不用右手。这样我的水平也不至于高出他们太多，大家总也相安无事。

但我又单纯了。有些人是不会因为你尊重他就给予你同等的尊重的，你向他鞠一个躬，他或许就势把嘴里的水喷到你的头上呢。总之，即使我努力压制着自己的发挥（大约控制在万分之三到万分之五），也每每不慎多进了两三个球，于是有人就会对我吹胡子瞪眼，大意就是“你怎么如此不识时务”！于是我只能在下一局里再压低自己的能力，让对方赢上一两把，这才能够万事大吉。

但W君早先请来的两个青年却变了个样子，其中尤以D君为甚。早先的D君是个快活的青年，有时候在走廊里遇到，互相还要点点头，致以一些问候。但一个月足球玩下来，D君似乎已经完全变了个人。有的时候他好像得了失心疯，说出一些丧心病狂的话来，比如“再不赢就把电脑砸掉！”弄得众人瞠目结舌。他看看四周，仿佛完全不在乎别人怎么看他，又咬牙补充道：“砸得粉碎！”却是完全不要平日的面具了。



唉，一个人的心性，在平日里是很难看出来的，总要有一些事情，就好像中药中的引子，把人的真性情暴露出来。《实况足球》大概就是这药引子，平日里的同事，竟然有如此暴戾的一面，这真令我有些吃惊了。

五

读者诸君，凡是亲身踢过足球游戏，哪怕仅仅是看过足球比赛的，也大致可以了解足球游戏的规则，无非是想方设法把皮球打进对方的大门。目的是简单的，但过程却绝不轻松。

俗话说，人一过百，形形色色。虽然在我们这个小小的单位里踢球人尚不足双手手指之数，但踢球的方式却各不相同。身为旁观者的我看上去，虽然时时感到这些战术之稚嫩，却也经常能看到灵光一现的火花。这其中最值得一提的，却是W君。

W君为人豪爽，是西文中所谓“Candid”之性格。他所率领的球队和他一样，讲究直来直去，从球门（己方）到球门（对方）传递以不要超过3脚为佳。超过3脚，W君就骂起娘来。这言论第一次出现在众人面前，是一个普通日子的中午。在攻入一头球之后，W君就自豪地宣称：“边，前，跑，我麾下的球员只要记住这些就足够了。”

这句话说出来后，以W君为中心，周围一米直径的小圈子里似乎刮起了一阵寒风。我看到D君的脸色变了又变，欲言又止的样子，但终究没有说出话来。

“跑得快，身体壮，这是最重要的。至于其他的，倒可以打打折扣。”获胜了的W君仍然洋洋得意，全然不顾旁边人难看的脸色。

W君的话是不错的，他的成绩也总是印证着他的宣言。要知道，在《实况足球》中，下底传中进球的成功率可以达到六成。这种方法虽然谈不上什么技术，但在这样一个纯粹以进球为一切的功利社会中，仍然是很受欢迎的。总之，W君就这样不停地重复下底传中的战术，总也能将脸色不太好看的D君和Y君打得脸色更难看起来。

我当然不会去点破此中的玄机，但是如果一味看着他们向着低水平的深渊滑落，却和我一直以来“治病救人”的处世之道不符了。于是在某天，我终于用出了万分之八的能力，破解了W君这看上去八面威风，实则脆弱不堪的战术。W君的脸色自然是不好看的，但我想倘若D君和Y君能从中学到千万分之一，也不枉我这一番苦心了。

但我终究是把这世界上的事情想得太简单了。几天之后我又到那间黑洞洞的小屋里去，看到W君仍然趾高气扬，而D君和Y君仍然是垂头丧气。

“这到底是怎么样了？”我小小地吃了一惊。

“浪射……”在旁边观战的Y君喃喃地说了一句，就不再作声了。

读者诸君们须知，“浪射”指的是让一名球员在禁区前得球便射。虽然从概率学角度上讲，浪射概率略低于下底传中，但若用上八个前锋，也是一招可观的法宝。而W君向来都是使用八个前锋的，这样一场足球浪射五次，下底五次，进球往往在六七之数。

“那么进攻呢？你们的进攻不犀利吗？”我追问道。

“狗裁……”在踢球的D君终于抽出时间回了一句。只是这一句话的功夫，W君便操作手下的八前锋之一“移步辣心挪威力”于中圈弧顶一脚怒射，洞穿了D君的大门。

我不再说话，悄悄地退了出去。

六

D君越来越癫狂了。

初始的时候，D君踢球只是闷声不响，可随着输球愈多，D君的行为也就愈发奇怪起来。我仔细观察着D君行为的变化，就当是观察人类社会的一个小缩影吧。

我简直难以用语言描述D君现在的形象了。战况进入胶着的时候，他总是唠唠叨叨，说一些旁人都听不明白的话，或者模仿某个地域的人说话。一旦比分落后，D君的脸就涨红了起来，语言也越发急躁，操作游戏中的球员冲上去从背后铲人。以往铲人向来是W君的专利，自从D君有了变化，他的动作竟然是越来越粗野了。

“铲死你！把你铲飞出去！”D君总是这样恨恨地骂着。

一旦落后，D君就马上好像泄了气的皮球一样沮丧起来。他总是垂着头，有气无力的，嘴里念叨着：“还踢什么踢呀，我都被人家踢花啦。”

骨气啊！人之所以成为有智慧的人，骨气是必不可少的。但D君经过《实况足球》的折磨，竟然自甘成为一个放弃自尊的人，这真让人替他伤心。

沮丧已经很可怕了，但D君在沮丧之外，竟然还每每不自觉地助敌。有的时候他会操作后卫将球传给对方的前锋，有的时候他会主动让自己的前锋带球冲出底线；更有甚者，他甚至会操作自己的后卫在己方禁区里将对手前锋铲倒，以达到“输球又输人”的目的。

我不禁感叹于人性的脆弱和丑恶，谁能想到这个游戏引出了D君如此的行为呢？

我曾经悄悄教授过D君和Y君一些小小的技巧，如果他们能熟练掌握这些，或许他们的水平能达到我的万分之二左右——这对于他们来说，实在是个突飞猛进的进步。但我之后就发现这是徒劳的，因为W君场外的手段实在太多。比如说W君会在比赛前收买裁判，会在比分落后时切断体育场的照明开关，还会悄悄把自己的球门改小或是把对手的球门改宽。这些方法虽然对真正的游戏强者——比如我毫无用处，但对D君和Y君这种业余爱好者，还是相当不利的。

我本想告诉D君和Y君这些事情，但这又有什么用呢，说了也不过是徒增他们二人的烦恼。但或许是我平日为人太过正直，终于有一次我不忍看他们苦恼的面容，悄悄告诉了他们这些事情。

自那之后，小屋里的比赛就更加激烈了，仿佛参与者不是操作球员比赛，而是自己在打斗一样。

“狗裁！”D君往往愤愤地骂，并试图操作自己的球员去铲裁判，“狗裁！狗裁！”

又或者是Y君愤怒地大叫：“这是什么球门？为什么比守门员的身体还要窄！”

但这又有什么用呢？W君仍然冷静地操作着手下的球员跑边，传球，头球进门；或者传球，带到中圈，怒射破门。许多事情，不知道真相的时候，只是一般的苦恼，而知道真相又无法改变，苦恼就变得愈发强烈了。

七

一个游戏，两支球队，四个人玩，自然就要分成两派。自古以来，人类社会，想来是喜好呼朋唤友拉帮结派的，只是到底如何站队，却总是个问题。

起先，W君、D君和Y君都希望和我站在一边，可踢过几次后，他们发现我并不会因为迁就他们而用出更多的——哪怕是万分之七八的功力，也就都放弃了从我这里讨得便宜的想法了。于是，我仍然压制着自己的功力，装成一名和他们水平相仿的选手，每天消遣几局，倒也自得其乐。

不知怎的，W君竟然起了培养D君的念头了。人这种生物，向来是复杂多变的。最凶残的狮子有的时候也会温柔地对待幼狮，或许是W君觉得想给自己平日所做的事情找一个补偿吧。总之，W君和D君配合，开始对战我和Y君。

但我要不客气地说一句，D君实在是不堪大用。一方面，D君的小知识分子自尊心使得他不愿意频频利用八个前锋或下底传中得分；而另一方面，D君遇到挫折就主动缴械的习性又让W君苦恼不已。于是赛场上就每每出现这种对话。

“我们能不能不用八个前锋？”这是D君弱弱地问，“我想踢一些……有配合的足球。你是知道的，足球最讲究配合……”

“配合什么！闭嘴！”W君粗暴地打断他，“分边！下底！跑啊！传出来！传！传！”

有六成的几率这个球是会进的，于是W君豪放的笑容就在屋子里响了起来，其中夹杂着D君一声轻轻的几乎难以听闻的失落叹息。

但更多的时候是W君率先向D君发难。

平心而论，这也不能怪W君。毕竟谁看到自己的队友在后场将球塞给对方前锋，都不会有什么好脸色。D君这种行为也的确多了点，一场比赛他能给对方传出六七个好球，还能主动放弃七八次机会。旁人看在眼里，却不能明说，因为一旦说出来，D君就要不可避免地落入到自我否定的低迷状态中。

“D，你能不能不要资敌呢？”W君总是有忍不住的时候，当D君第三次主动倒地让对方前锋从他身边呼啸而过的时候，他终于发出了责难。

“我切不过来！”D君涨红了脸反驳，“我的人跑不快，身体又软，而且还会自己乱跑，还会自己倒地，而且……我是不可能看住这个点的！”

“一派胡言！你能不能用心踢球呢？”W君丝毫没有被这些解释说服，反而好像更生气了。

D君于是好像受了很大打击，把头低了下去。

“好吧”，他低声说，“反正我觉得咱们也不可能赢。他们太厉害了，我们是打不过的。”

这种粗豪与细密、积极与消极的碰撞每时每刻都在我们身边上演着。终于有一天，W君终于无法再忍受了，他推开屋门走了出去，只剩下一个恶狠狠的声音在房间中回响：“我自己去找一个队友，我W某人有生之年再不与你D君配合！”

八

第二天，W君回来了，跟着他一起进办公室的还有一个巨大的箱子。

中午时候，D君和Y君又来到了W君的办公室。只见W君打开箱子，从里面拉出一只猴子。这猴子半人高，两只大眼睛滴溜溜转着，不停瞟向W君身后。那里挂着一串香蕉，想来是给猴子吃的。

“这是只猿猴”，W君向我们介绍，“它也有五个手指，是用得了手柄的。”

接下来W君就把这只猴子拉到一边，把一个手柄递给它——那本来平日是D君用的。

“好好踢，边前跑，进了球有香蕉吃。”W君拿着手柄很认真地对猴子说，而猴子也若有所思地点点头。我看着怅然若失的D君，叹了口气，把自己的手柄递给了他。

人类向来是被称为万物之灵的，而猴子虽然也是兽类中比较聪慧的，但终究没有灵性。两个人类配合，对战一个人类和一只猴子的组合，结果是完全可以想象的。但我又错了，W君将这只猴子训练得极好。猴子在后场得球后便会主动将球传到边线，W君直塞后猴子又会操纵边锋前插至对方底线，然后传球——W君操作球员顶球。

“好样的！”进了第三个球后，乐不可支的W君抚摸着猴子的头顶，扔给它一只香蕉。

一只猿猴做到这种程度，已经算是难得了。但W君的猴子的确异于寻常，比赛至上半场接近结束，W君一次传球失误，足球竟然传到了位于中圈附近的球员脚下，而那个球员的操作者却是猴子。我们都以为这次进攻要失败，谁知道W君忽然大喝一声“射！”那只猴子听了这一声喊，身子一哆嗦，皮球竟然如离弦之箭呼啸着冲出去，在D君和Y君目瞪口呆地注视下直入网窝。

“好！”W君又扔给猴子一只香蕉。猴子也高兴地“吱吱吱”回应着，用灵活的手指剥开香蕉皮，大嚼起来。

“我的这只猿猴还能铲球哩！”W君得意洋洋地向我们介绍。接着他就对猴子说：“铲！”猴子浑身又一哆嗦，操作的球员马上干脆利落地来了个滑铲，D君的朗那度应声倒地。

“好样的……咦？混蛋！”W君又大喝起来。但话音未落，就看到裁判跑上来向那名球员出示了一张红牌。

猴子看到这个场景，马上哆嗦起来，嘴里吱吱吱地哀叫着，两只眼睛满是祈怜的神色，身子也向笼子里缩进去。但是终究躲不开，W君重重一掌打在猴子的天灵盖上，嘴里还愤愤地骂：“混蛋！”

善良的D君出言劝道：“W君，那不过是只猴子！”

“那也比你强！”W君正在火头上，出言反驳。

“可……可我有能思考的大脑啊……”D君喏喏地辩解。

“要大脑来做什么！我不要大脑，要坚决执行命令。猴子比你执行命令坚决！”

听到了这句话的D君好像受到了世间最大的伤害，低下头去，大滴的泪珠滚落在地上。

我终于不忍再看，默默地退了出去。

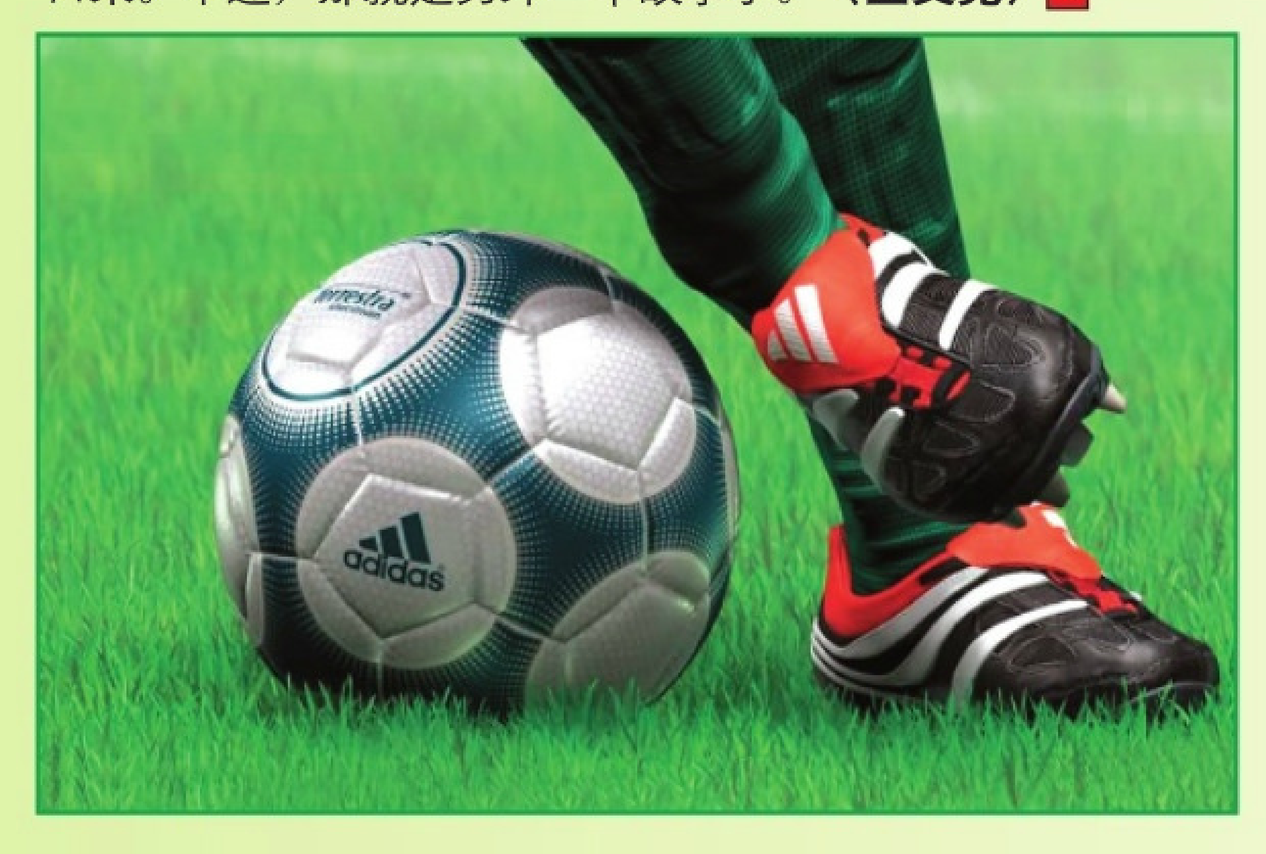
九

自那之后，我就很少参与这愚昧而粗野的运动了。

D君和Y君仍然是每天兴高采烈地去，郁郁寡欢地回。有时候两个人走出屋子的时候还会低声争吵，无非是Y君指责D君没有斗志，D君闷闷地说反正也赢不了之类的话。

W君把自己的猴子训练得很好，据说这只猴子现在会射任意球了，进球率还不低。这我是可以理解的，听说如果不慎输了，W君就不给猴子晚饭吃。

而我呢，仍然在我的座位上观察着他们，直到现在，他们也没有能达到我足球水平的万分之二。但他们似乎觉得自己的水平已经算是不错的，已经有些满足了。或许有一天我心情不错，会向他们展示一些真正的足球技巧，让他们目瞪口呆。不过，那就是另外一个故事了。**（全文完）**





幻想三国志4 填字游戏

林晓："幻想三国志"系列游戏可是有历史、有人气、有内涵的游戏。在它的新一代简体中文版即将上市之际，让我们通过一个小小的填字游戏，温习那些或者美妙或者华丽或者感动的人物于瞬间吧。填字游戏中的所有词汇均在"幻想三国志"系列游戏中出现过。

奖品

最快抢答奖1名：爱国者F989MP3一个
优质答题奖3名：《幻想三国志4》豪华版各一套
热心参与奖10名：《幻想三国志4》标准版各一套
（奖品发出时间以游戏上市时间为准）

横向提示

一、紫狩座下四使之一。曾为一方山神，却因罪成魔。单眼，鹏鸟之语。个性耿直内敛，与琴瑚情同兄妹。

二、阎魔血池，修罗炼狱。

三、一种草本植物，牛精的下酒菜。

四、琴瑚的招式，以自身灵气为引，使其聚集在战场上空形成杀伤力巨大的武器。

五、游戏中非常暴力的招式。头两个字和某个畅销玄幻小说相同。

六、韩靖所创战阵，三人以上便可成阵。前阵如伏狼之双足，为所有的战斗状况做好强力的机动性预备；后方的狼首位虽然位居较脆弱的阵眼位置，但有防御力的加成保护，将危险的因素降至最低。

七、《幻想三国志》一代中，姬轩抱着百玥的孩子与虞冰一起重建的地方。

八、息国三藏安世高的侄女，因使命之故远赴中原，于白马寺中负责译经，博通各种经藏书籍。

九、武学招式，琴瑚修炼后，最多九段连击。

十、琴瑚发展出两种独特的武学之一，使琴瑚跃上魔界四座使之一的行列。

十一、药物，配合荒山石髓使用，会有惊奇的疗效。

■	■	8	■	■	一 1		■	■	■
十		7		二2		■	■	■	■
■	■		■		■	■	■	10	■
■	九		■	三	3		■	11	■
■	■		■	■		■	■		■
■	八		四4			十一			
■	■	■		■		■	■		■
■	五	5		■	■	9	■	■	■
■	■		■	6	■		■	■	■
六			■	七			■	■	■

竖向提示

1、疾鹰之身，武神之剑，鹰涯一旦进入了此状态，就会在身上长出一对散发金黄色光芒的羽翼。

2、勾陈主动攻击技能之一。后两个字和洛阳市花同名。

3、在天若公打白鹤精可以得到的晶魄，可以使速度+6，真气+10。

4、琴瑚发展出的两种独特武学之一。

5、楼澈专用阵形。

6、《幻想三国志4》的主题曲。

7、琴瑚对敌人的招数，使对手身上产生光镰的弱点印记，从而使其无法散去伤害冲击，提高伤害力在体内的冲击次数。

8、《幻想三国志》一代宠物的三种茧印之卵之一，只要好好照顾便能孵育出"茧印之兽"。

9、以星象神算著名的计采遥所执掌的门派名称。

10、银狼族唯一幸存者，兽族大战用尽灵力将未婚妻紫岚四散的魂魄送入轮回之中，而后化为狼身沉睡。

11、在皇宫紫丞房中可以找到的一种仙丹。

答案请发信到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层　大众软件编辑部"填字游戏"收，邮编100036。

或者E-mail：linxiao@popsoft.com.cn。来信主题请注明"填字游戏"。

林晓：最近每天都在关注奥运火炬的传递情况。奥运火炬手金晶在法国巴黎的遭遇真让人愤慨。而金晶这位残疾选手，面对暴力时的无畏和坚强，令我钦佩与感动。我和许多网友一样，认为金晶是今年春天最美丽的中国姑娘。

往年这个时候，杂志的年度读者调查该开始了。但今年为了支持奥运会的缘故，杂志社决定将社庆推迟到9月或者10月，所以读者调查也推迟了时间。请大家耐心等待。

快评



国产非品牌手机常常被称为“山寨手机”，嘲讽其质量的低劣。而这些“山寨机”究竟差在哪里，大众却是知其然不知其所以然。本期的专题策划，将“山寨机”揭露了个体无完肤。如此这般地发展本土手机业，不如不发展吧，只能将手机行业带入恶性循环的怪圈中去。而“山寨机”“来势汹汹”的姿态，反映出商人急功近利的敛财本色，非常卑劣。（山东 梁山）

林晓：2008年第10期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say、星尘

软盘生活

［杂志评论版］关于05期游戏小说的一些批评（摘选整理版）

发帖：西张东望

1.整个暴风王国及周边地区也就3万多的人类，加上4000多的精灵、4000多的矮人和少量其他种族。作者竟然一下子让北郡冒出来将近10万人？

2.假使真的有10万人来了，小说第一页指挥官在信中承诺会发出一个营的兵力去增援。一个营去应对10万人？

3.小说中的年份是5376年，人类通用的纪年方法是黑暗之门纪年，说明这最多是黑暗之门20年左右的事。（其实按小说的内容来看，应该为黑暗之门30年以后。因为假如兽人入侵才过去十几年，压根不会是小国王当政）这个5376年不知从何而来？

4.外域人：外域已知的类人智慧生物也就是兽人、德莱尼人、鸦人、孢子人、食人魔和戈隆，这其中没有任何一支可以达到5万以上的部队。

回帖：ASTAST

我就是该文的作者。先说一下我这短篇成文的时间。该文是我在2006年2月份开始写作的，花了几个月时间完成。两年前的WoW是什么情况？当时“燃烧远征”还只是坊间的传闻，今天大多数WoW玩家都无比熟悉的“外域”的资料更是空白。

我文中的“外域人”实际上是指我们自己，也就是真真切切生活着的游戏玩家——是我们自己。突然闯入了WoW中那个原本应该只是虚构的世界，并被那个世界的人授予了“外域人”这个名号。

如此一来，关于人数的问题应该也可以得到解释了吧？这个10万的人数是WoW游戏玩家（仅人类）的数量。我考虑过这么庞大数量的一群人出现在暴风王国，会给当地人带来怎样的反应以及他们与当地人口的对比。前一个问题正是我文章表述的重点，各位还是去看文章吧。

人数设定这事，我只能尽量去做到自圆其说。

年份这点，我很抱歉。因为我当年写该文时实在找不到WoW的历法和年份记录，只好自个杜撰了一个。开场时间上可能也有出入，我把开场设在WoW开始的那段时间。但依楼主指出的，看来还是少推了10来年。再次向各位道歉。

回帖：luckerz

我觉得这两期连载的这篇小说不错。按照兵力配置和部署，一个营如果依靠防御工事（譬如山崖、关卡等）来坚守的话，面对10万没有什么武装的暴民，还是不难对付的。这就好比用100来人杀10万只兔子一样嘛！斯巴达300勇士其实也是依托险恶的地形来完成狙击战的。

回帖：酒鬼子夜

楼主的小说我现在不好草率地下结论，这肯定不是现实主义小说，用来说说对社会的教育意义是可以的。但是至少不能去追求细节，因为故事的整个背景都不是建立在已有的或者有可能发生的社会历史上，而咱们不能要求虚拟的社会历史按照现实的规律去运作（很多人批评魔兽系列情节有前后矛盾，也犯了类似错误）。

回帖：ASTAST

按楼上的看法，社会历史批评只适用于现实主义文学。但无论现实主义、浪漫主义、现代主义，不都应是“社会历史生活再现”的某种表现吗？就是如科幻魔幻等类型，难道就不该去追求更加真实并合乎逻辑的细节吗？

就如同你提到过的魔兽系列情节有前后矛盾的问题，我想“情节有前后矛盾”这样的Bug应该早已超出了“细节”的范畴，所以这也是我无法赞同你的一些看法的原因。我一直以为的想法，即便是基于真实社会

基础较少的幻想类小说，也应该在最大程度上做到“自圆其说”。

回帖：冰河

部分同意楼上作者的观点，逻辑严谨不是仅仅针对于现实的，还包括对作者创造的世界中通行的逻辑。如果是魔法世界，那么有飞行术是很正常的，但无魔法的设定，说个咒语就飞起来，这就是胡扯了。分析小说不能单纯地依赖现实逻辑，观察作者构建的逻辑也是很重要的。“自圆其说”是个很好的总结。

［单机岁月版］近期值得一试的N款游戏

发帖：克里欧司

近期值得一试的N款游戏

1.战锤40000——战争黎明之灵魂风暴

战锤系列的最近一款资料片，中文版已出。作为欧美顶级RTS很值得一试。



适宜人群：对采集资源不是很感兴趣，喜欢紧凑的战斗节奏的玩家，喜欢科幻题材RTS的玩家。

免疫人群貌似没想到……

2.无双大蛇

KOEI移植PC版，中文版已出。火星般的开头、火星般的结尾，当然还有火星般的过程。



适宜人群：ACT玩家，35系列玩家，想玩Z5系列却没家用机的玩家，喜欢虐人和喜欢被虐的……还有喜欢姑娘和喜欢人妖的。

免疫人群：把三国人物和日本战国人物放在一个游戏里，自然不适合有些人。

3.命令与征服3——凯恩之怒

如果有不知道C&C的，基本等于没玩过RTS，名作的资料片自然有推荐。



适宜人群：接触RTS很早的、怀念西木头的，对高科技的飞机大炮有兴趣的同学。

免疫人群：对RTS没兴趣的。

DR留言板

广西 陆港

如果你有15元钱，你是愿意上“免费”网游买装备，还是充“大话”点卡？多年前的大话，如今已是“面目全非”，是坚持大话2还是接受大话3？3D的魔兽和竞技的跑跑差不多盖过了大话。我只能说：“曾经，我爱上了大话，但我却不懂得珍惜……如果网易还给我个机会，我会说——大话，我爱你！爱你一万年！”

河南 刘通

游戏小说连载应该多弄点单机经典的游戏小说，不该有那么多网游的。玩过单机游戏3年以上的人，随便拿一款上档次的单机游戏来和网游比，那剧情都比网游的有看头。你可以把《魔兽世界》的剧情小说和《英雄无敌》的剧情小说比，后者是史诗，前者则不堪一击。

福建 林璟歆

不知不觉，给大软写信上瘾。马上就要面对高考，很无奈地放下一切课余的爱好，却放不下大软。忙里偷闲写了这次的回函卡，仅仅是为了得到片刻的放松。写完后我又要投身于题海，做我不愿意做的事情。能做的，唯有珍惜此刻。

对了，去年收集了24期刊花寄给了编辑部，还没有回音呢，礼物在哪里呢？

林晓：你的长信我收到了，颇花了些时间来读，可惜这里没有那么多版面给你登出来。按我的观点，游戏本来就是用来消遣的，千万别太认真，不能当饭吃，就当促进经济发展、文明进步（可能是受“玩物丧志”的老观点影响太深了吧）。而且你现在正是高三的冲刺阶段，3年寒窗苦读，不就是为了这中学阶段的最后一战！希望你从战场上完胜归来，也希望所有的高三学子们都能顺利通过这一战！

刊花换的礼物，因为数量太大我们颇费了一番心思准备，好在终于准备好了。你看到这期杂志的时候，礼物应该已经寄到了手上。如果没有收到，记得和我联系啊！

刊花换礼物！

参加2007年读者回函卡“刊花换礼物”的读者朋友，你们将在近期收到我们精心准备的礼物：一只印有《大众软件》字样的鼠标和一张全体编辑签名的卡片。礼物虽然不多，却是我们对读者朋友的一份诚挚心意，希望你们喜欢。

参加了这个活动，却由于通讯地址不清或者其它原因没有收到礼物的读者朋友，请给编辑部来电查询，电话是（010）88118588－1216。





第七期杂志确实不错，虽然贵了一元，但是内容很超值，页数也增加了，属于读者可以接受的范围。尤其是《真实的谎言——互联网时代的影像裂变》和《口水飞处，溅在了谁的脸上？——冷眼看教授网上骂战》两篇文章，很能引人思考。其实看了这么多年大软，真正让我印象深刻的往往是那些针砭时弊的文章，而不是纯技术的文章。现在大软这方面的文章登得越来越多了，我觉得这样很好，体现了杂志的社会责任感，只埋头于技术的一本杂志是不会有强大生命力的。

希望最近能看到关于3G的推广情况和反馈情况的报道，最好再有一个关于3G手机评测的专题。**（网友　铁甲依然在）**

林晓：惭愧，07期我负责的版面上出现了错误，真是对不住大家伙儿。我在认认真真检讨中……3G的专题我们当然不能放过，如果不出什么意外，你应该很快就会在杂志上看到了。顺便调查一下，你会用3G手机吗？

读完07期后，觉得大软的涨价并不是赤裸裸的“剥削”，而是物有所值。粗心的我刚刚发现，不知道从哪一期开始，在一些文章的开头出现了关键词，一个很体贴的变化。这期新学期DIY的文章不错：虽然对于穷学生，短期内还不能有买电脑的计划，但是读读也好，不用逛杂乱的科技市场就能跟上潮流。但觉得谈战棋游戏的文章不好，作者有些观点很偏激，而且通篇对经典的《三国志英杰传》系列和《炎龙骑士团》系列只字不提，却硬把《三国志》拉过来充数，未免有些让人难以接受吧？　**（山东　姜智）**

林晓：其实你的疑惑，编辑在这篇文章前的编者按中已经解释过了。争议是好现象，如果一篇文章出来大家没有夸赞也没有批评，那才可怕呢。

《龙影》壁纸素描大赛活动报道

（活动启事见07期杂志134页）

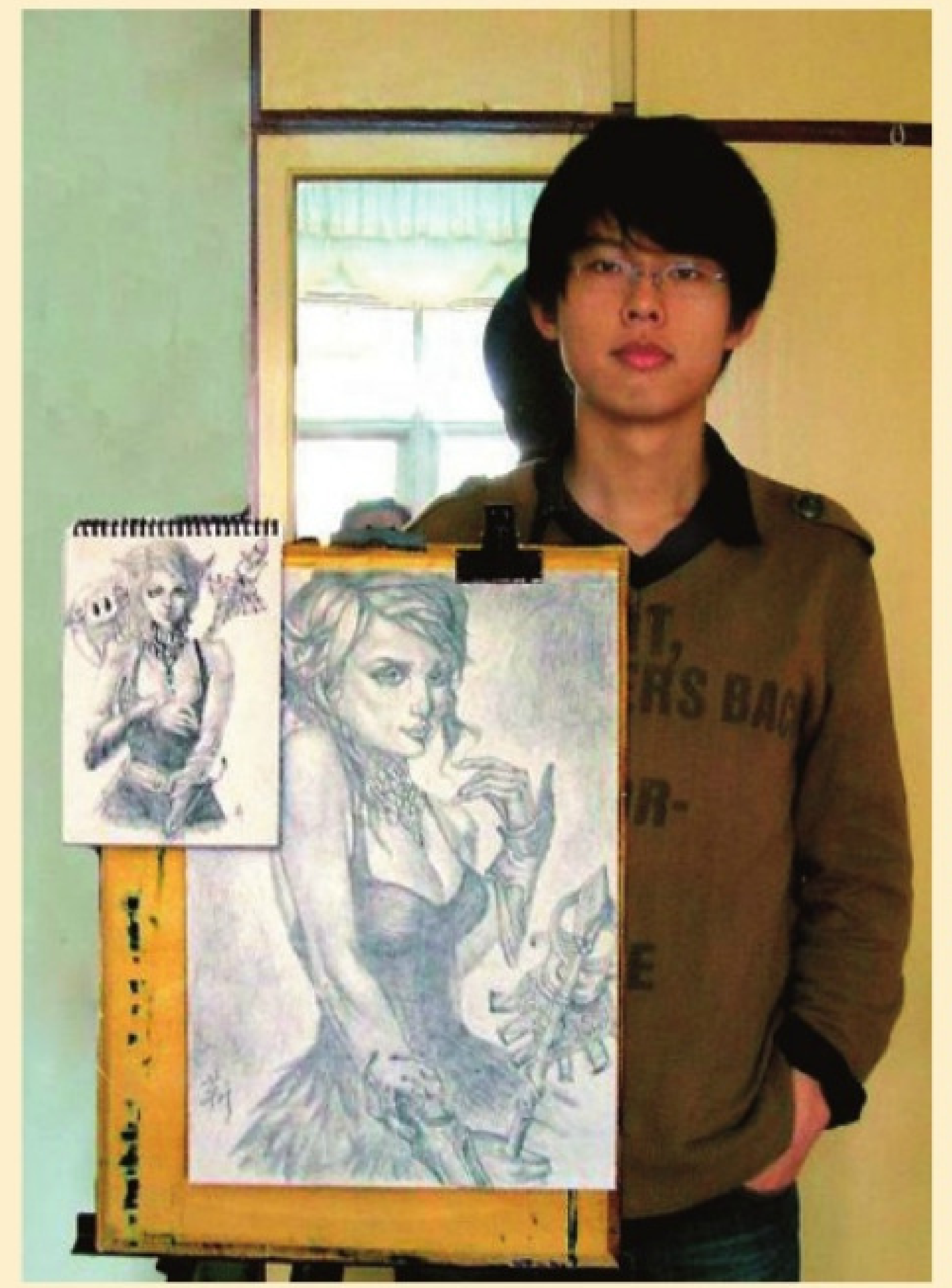
林晓：编辑这期稿件的时候，《龙影》活动还没有结束，时不时地就有快递给我送来参赛作品，着实提高了我对素描的欣赏水平。当然也少不了E—mail寄来的电子文稿。靳振宇同学的来稿最为丰富，所以忍不住我要在这里表扬他一下了。活动结束后评奖需要一点时间，估计在7月刊上我们会给出活动结果。

我的参赛作品，不错吧？

图片说明：

先看看我的龙影素描的作品吧。我花了7个小时才完成的，天天放学中午画，晚上也画，累得脸上都起痘痘了。是扫描的，因为比较大。所以我扫了好几次，然后拼接的。没办法，本人水平低，只能拼成这水准了。然后又用相机照了一张图，就是这个了。我同学说活动是让根据原图画，不一定要画一样的或临摹的。我也争不过她，所以又画了一个同人精灵MM。还带着宠物，仔细看是个猪猪哦！因为画纸比较小，这张花了4个多小时就完成了。下面是我跟我的作品的合影，嘻嘻。感觉自己傻傻的。林晓jj呀，我可是非常认真地在参加这次活动哦！我还画了一个素描爆笑4格漫画，画出我心目中的俏皮小精灵MM。是个老笑话了，不过很搞笑吧？哈哈。虽说是素描比赛，但是冲着传说中的才华横溢奖，冲着亲爱的林晓姐姐的美丽智慧（有拍马屁嫌疑），我又画了一个彩色Q版精灵CG哦！可爱吧。

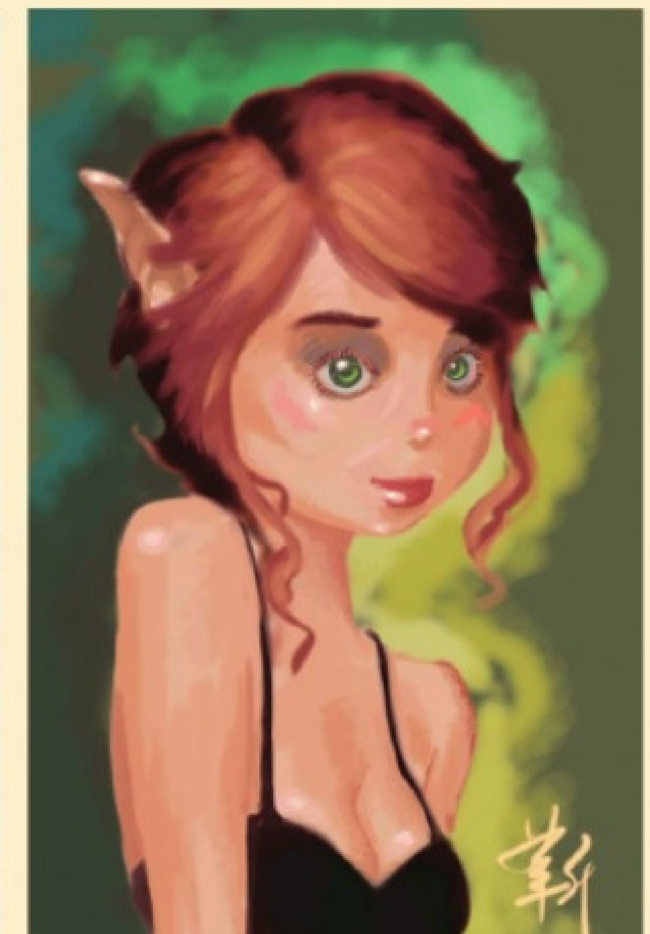
最后呢，我想说，我这次是很认真地在参加这次比赛。为了就是能拿第一。一是能有好玩的PSP，哈哈；二是能证明自己的实力。**（河南　靳振宇）**



和自己的作品合影，感觉不错



爆笑四格漫画



我的Q版精灵



七嘴八舌话榜评

某日朋友聚会，酒足饭饱后大家坐在一起闲聊。由于大家的工作多少都和IT有些关系，话题不知不觉就转到了软件和软件排行上来。其中某几个人的发言还颇具代表性，现记录如下——

■晶合实验室 Say

老A（**某IT公司产品部经理**）：我很早就用QQ了，我的QQ号是2XXXXX，6位的呢（确实挺早，比小编我的还靠前）。其实最早是用ICQ，后来发现QQ确实比ICQ方便一些。

Say：那你现在不用QQ了？

老A：现在用MSN了，倒也不是觉得它比QQ好。那时候公司里用QQ聊天成风，很影响工作，就决定禁QQ。我好歹也算个领导，不能不带头执行呀！其实IM软件这东西，选哪个都无所谓，关键是能联系上要联系的人。现在我周围的客户大多用MSN，我也就一直用着了。你们的TOP TEN排行榜，我关注了一段时间，QQ排得挺靠前，MSN不见踪影，有点儿奇怪。

小D（**大学毕业4年，某网站编辑**）：最近出了百度Hi，我倒想试试怎么样呢！

老A、**Say**：感觉怎么样？

小D：别提了，七大姑八大姨地拜了一圈，愣是没弄到测试号，只好以后再说了。

我们3个聊得热闹，坐在一边的大F一直没怎么插言。大F大学毕业后自己创业，闯荡了几年，既不是太顺利，也不是太不顺利。现在是家小电脑创作室的老板，手下有七八个人、四五条枪。

大F见我们都看着他，竟然还叹了口气，然后对我说：“我们公司的电脑最近又不太正常，你什么时候帮我看看？”

很长时间以来，我就是大F公司义务电脑维修员。他的电脑有什么大病小灾的都是我帮他看，一般都能弄好，实在不行格盘重装就是。于是我问：“到底是出了什么毛病？”

大F：搞不清楚是什么毛病，只是慢，有时上不了网还频繁重启动……自从上次熊猫烧过香后（他一边说一边双手合于胸前做拜香状），我们的电脑都装了杀毒软件了，可还是问题不断。

说起熊猫烧香，那阵子可是影响不小，不过小编我并没有怎么见到它发作时的样子。后来去了大F公司做义务维修，还真是吓了一跳，满屏幕的熊猫在那里烧，真是相当壮观。

老A：你那里装什么杀毒软件都没作用，根本不升级病毒库。

大F：我看金山、瑞星、卡巴斯基还有360什么的，你们的排行榜上都有。你能不能明确地说一下，到底哪一款最好？或者至少是到底哪一款你觉得最好？

这个问题可把我难住了。杀毒软件到底哪个更好，本来就是见仁见智的问题，怎么算是“好”还真不好说！

最为重要的是，我认为，对于普通的电脑使用者，不论安装的是哪一款杀毒软件，只要能按时升级病毒库，在使用电脑的过程中注意小心防范，问题都不会太大。

Say：不管你装的什么杀毒软件都可以，回去赶紧把病毒库升级吧。也怪我，早该把你们那些杀毒软件设置为自动升级。还有，上网的时候小心一点，现在的恶意网站还真是不少。

小D：谁说不是呢，干我们这行的少不了上网找东觅西，一不小心病毒木马就都来了。就如那唐诗所说的，叫“随风潜入夜，润物细无声”。

杜工部的诗给用在这里，他老人家如地下有知，不知会作何感想。不过这上网安全的问题，还真是要特别加以注意。

老A：现在新软件层出不穷，相对而言，你们的TOP TEN反应得就有些慢了。就拿影音播放软件来说吧，RealPlayer、暴风影音、千千静听都是一时之王者。不过现在此类软件很多，我看KMPlayer就不错。还有些类似软件，体积小巧、占用内存也较小，你们都可以关注一下。

小D：“老”软件自有其长处，比如说制作精良、Bug少、功能全面等。虽说是一代新人换旧人，但新生软件想要全面超越，在TOP TEN榜上站稳脚跟，也不是太容易的事情。

转述完老A、小D、大F和我之间的对话，我还想将本期的榜单具体点评一下。上期还在第10名的BitComet，本次已经退到前20名之外了。看来快车、迅雷这样的软件都加入了BT下载功能，对BitComet的冲击还是很大的。因为病毒和木马的泛滥，杀毒防木马反流氓软件之类的软件，被重视的程度明显提高。而像Windows优化大师、超级兔子这样传统的以“优化”为主业的软件，被关注度有所下降也就顺理成章了。Google拼音输入法的功能并不逊于搜狗拼音输入法和紫光拼音输入法，没有上榜，也许还是受到“抄袭门”事件的影响吧。

再来看看快车的热门软件下载排行榜。STTV-视通卫星网络电视2008和流星网络电视（MeteorNetTV）引人关注。网络电视类软件近期愈来愈热，在网络大规模普及的今天，这将是一种趋势，相信这一点在不久之后的TOP TEN榜单上也会体现出来。

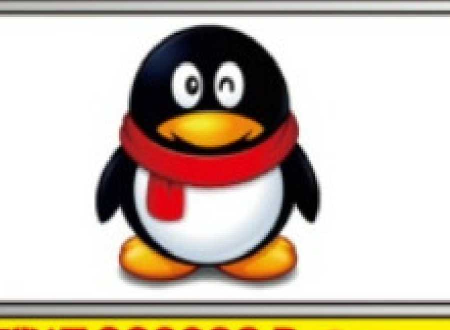
快车榜上10款软件中有5款是杀毒防木马类软件，这远高于TOP TEN中的比例。怎么说呢，这反映了一种很现实的需求。我只是希望大家不要总是在电脑出了毛病的情况下才下载此类软件，保护电脑安全可是一件需要常抓不懈的工作。

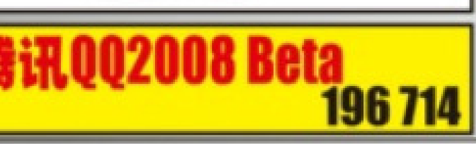
万能五笔输入法的入选，多少有些让人意外。毕竟现在是拼音类输入法大行其道之时，看来五笔输入法的影响无法小看呀。P



TOP TEN

快车 热门软件下载排行榜







2 快车FlashGet 2.0 简体中文版 95 231



3 STTV-视通卫星网络电视2008 豪华版 92 415



4 流星网络电视 2.42.8 88 632



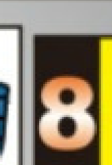
5 金山毒霸2008杀毒套装 84 526



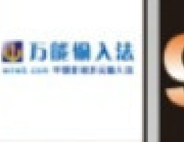
6 Windows木马清道夫 2008 80 210



7 卡巴斯基360豪华版 7.0 78 569



8 瑞星个人防火墙2008下载版 74 328



9 万能五笔输入法平台 7.45 65 347



10 奇虎360安全卫士 4.1.0.1011 正式版 61 287

本榜单数据由快车网提供

（该榜单内数据为月度下载次数）



名称	版本号	名次	票数	升降	制作
迅雷（Thunder）	5.7.9.473	1	2917	↑	深圳市迅雷网络技术有限公司
QQ	2008	2	2856	↓	腾讯
暴风影音	3.5 3.08.03.27	3	2839	↑	暴风网际科技有限公司
瑞星杀毒软件	2008	4	2816	↓	北京瑞星公司
Windows优化大师	7.81 Build 8.408	5	2793	↑	鲁锦
搜狗输入法	3.2	6	2786	↑	搜狐公司
金山毒霸	2008	7	2778	↑	金山公司
金山词霸	2007	8	2754	↑	金山公司
WinRAR	3.71	9	2739	↑	Eugene Roshal
Real Player	11 Build 6.0.14.738	10	2712	↑	RealNetworks
超级兔子魔法设置	2008.04	11	2658	↑	蔡旋
PPlive	1.9.23	12	2639	NEW	PPLive.com
360安全卫士	4.0	13	2547	↓	奇虎公司
金山快译	2007	14	2485	↓	金山公司
快车（FlashGet）	2.0 Beta 4	15	2443	↓	网际快车信息技术有限公司
千千静听	5.1.0	16	2296	↓	郑南岭
Office	2007	17	2177	↑	微软
卡巴斯基	7.0	18	2092	↓	卡巴斯基实验室
紫光华宇拼音输入法	6.1	19	1985	↑	北京紫光华宇软件股份有限公司
金山游侠	V	20	1962	↓	金山公司

（本榜所列软件版本号截止2008年4月18日）

Dell推荐使用正版Windows Vista® Home Premium。

英特尔™，
强劲电脑的芯！



你的称心首选，就在戴尔的10年礼

10年的倾心相伴，让今日的分享更加甜入心扉，戴尔诚心感谢10年中陪伴我们走过的每个朋友，在此10年庆生之际，我们将为您奉上一款见证我们10年友情的超值笔记本，它将时尚炫酷的外观与强劲的性能集于一身，如此超值只为你我的10年献礼。



十周年
特供！

INSPIRON™灵越™1420
¥6,699
仅限DELL™INSPIRON™灵越™1420
指定笔记本
E-Value 配置代码：R510502

优惠有效期：
2008年5月17日至
2008年5月23日

DELL™ INSPIRON™ 灵越™ 1420 笔记本

电话订购价¥8,299
¥6,699 网上优惠价
E-Value 配置代码：R510502

- 英特尔®迅驰®处理器技术*
  - 英特尔®酷睿™2双核处理器T7250(2.0GHz)
  - Intel® 3945 802.11a/g Mini-card
- 正版Windows Vista® Home Basic



DELL™ INSPIRON™ 灵越™ 1520 笔记本

电话订购价¥9,499
¥8,299 网上优惠价
E-Value 配置代码：R510512

- 英特尔® 迅驰® 处理器技术*
  - 英特尔® 酷睿™2双核处理器T8100(2.1GHz)
  - Intel® 4965 802.11a/g/n Mini-Card
- 正版Windows Vista® Home Basic
- Intel® 965PM Express 芯片组
- 2GB 双通道 DDR2 内存,160GB* SATA硬盘
- 256MB DDR2 NVIDIA®GeForce®8600M GT显卡



DELL™ INSPIRON™ 灵越™ 530 台式机

电话订购价¥5,880
¥4,680 网上优惠价
E-Value 配置代码：R210504N

- 英特尔®酷睿™2双核处理器E4500(2.2GHz)
- 1GB 双通道DDR2 内存
- 250GB* SATA 3.0Gb 硬盘
- Dell™ SE198WFP 19"宽屏LCD显示器
- 128MB DDR2 NVIDIA®GeForce®8300 GS显卡
- 16X Max DVD*-ROM
- Linux®

促销信息

- 免费升级至2GB内存
- 加RMB468元升级至22英寸宽屏液晶显示器

DELL™外设产品全面提升INSPIRON™灵越™产品性能，为你的工作娱乐提供全面支持。



DELL™ AIO948 多功能彩色喷墨打印机

- 照片打印 4800x1200 dpi
- A4纸每分钟最高28页*自动双面打印 / 复印

网上优惠价
¥1,599
E-Value 配置代码：R840818

随时随地的网上生活 就在网讯无线

想在旅行的火车上与网友聊天？
还是在野营的帐篷浏览新闻？

戴尔推荐使用网讯最新推出的V1890无线上网卡，无线拨号，迅捷上网，让你的网络生活不受时间、空间限制，随时随地互联接通。

详情请致电网讯无忧服务全国统一呼叫热线：
400 883 9988
或登录网讯官方网址：www.vtion.com.cn

体验正版Windows Vista®带给您的安全、可靠和声誉。Windows Vista® Home Premium家庭高级版带给您简明愉悦的用户体验、全方位的安全防护、随心所欲的数字娱乐生活。

2007 Microsoft®Office

预装在Dell™电脑中的 2007 Microsoft® Office 套装软件，改良的功能表和工具更易使用，让你的工作更简单。
现凡购买Dell™ Inspiron™ 灵越™ 产品加RMB399元即可获得Microsoft®Office 家庭和学生版 2007(OEM版)



享受超值优惠，去戴尔网上商店！



800 858 2018
固定电话方可免费拨打



www.dell.com.cn/cec
亲临体验中心免费感受最新产品

凡购买正版Windows®操作系统的戴尔Inspiron™灵越™台式机和笔记本的用户，加RMB120元即可获得McAfee®杀毒软件15个月，保护您的电脑。

本版广告有效期：2008年5月17日至2008年5月30日 本广告所列价格与促销适用于个人用户 每位用户最多购买五台 详情请致电戴尔销售代表咨询 免费销售专线服务时间：周一至周五8:30-18:30 个人用户周六、日9:00-17:00 同时提供7X24小时网上订购服务。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话：0592-8183110 戴尔中国诚聘各类精英 欢迎点击 Http://www.dell.com/careers 本版广告所列产品图片仅供参考 显示器以实物为准





邮发代号：82-726
售价：¥6.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN